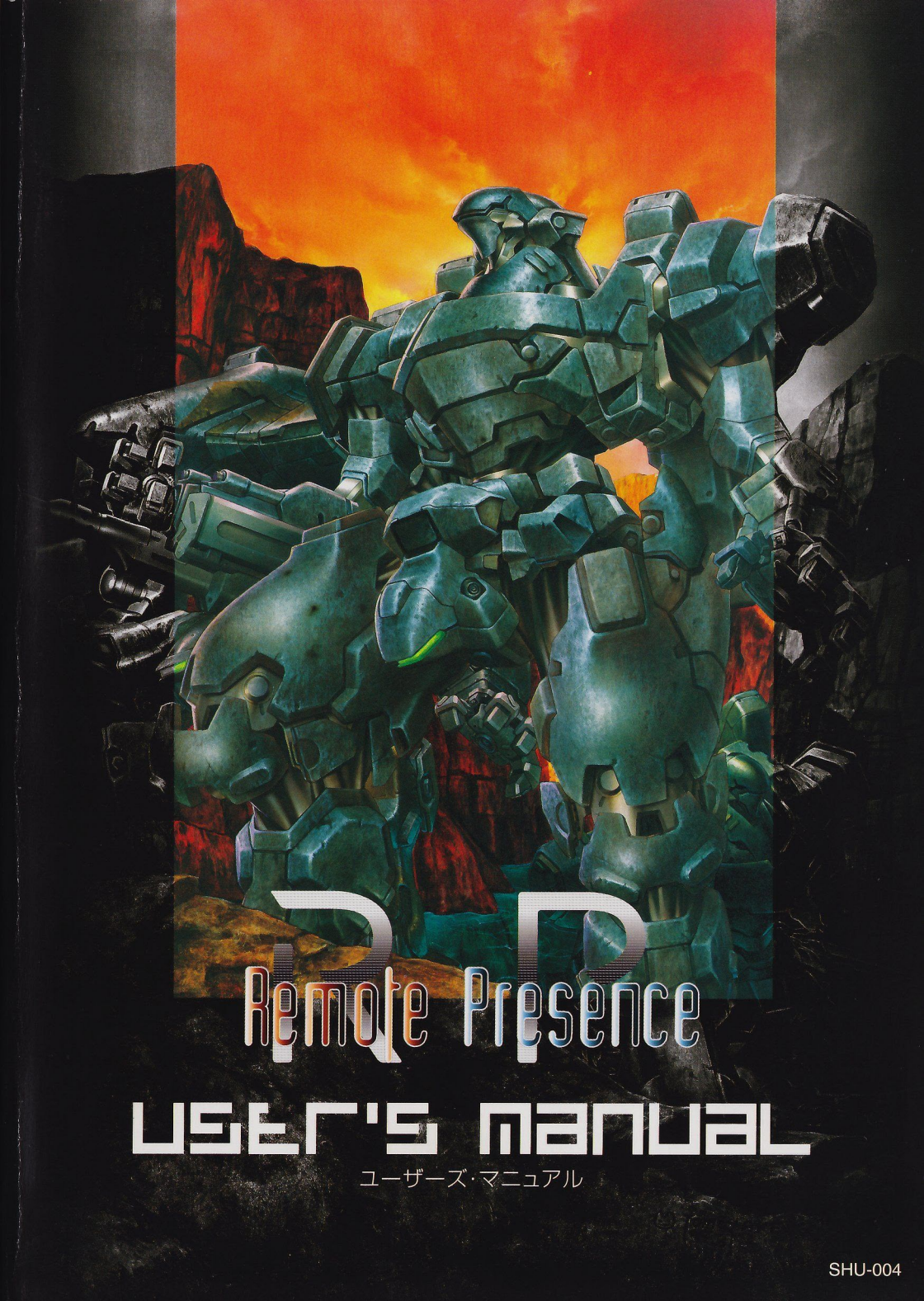
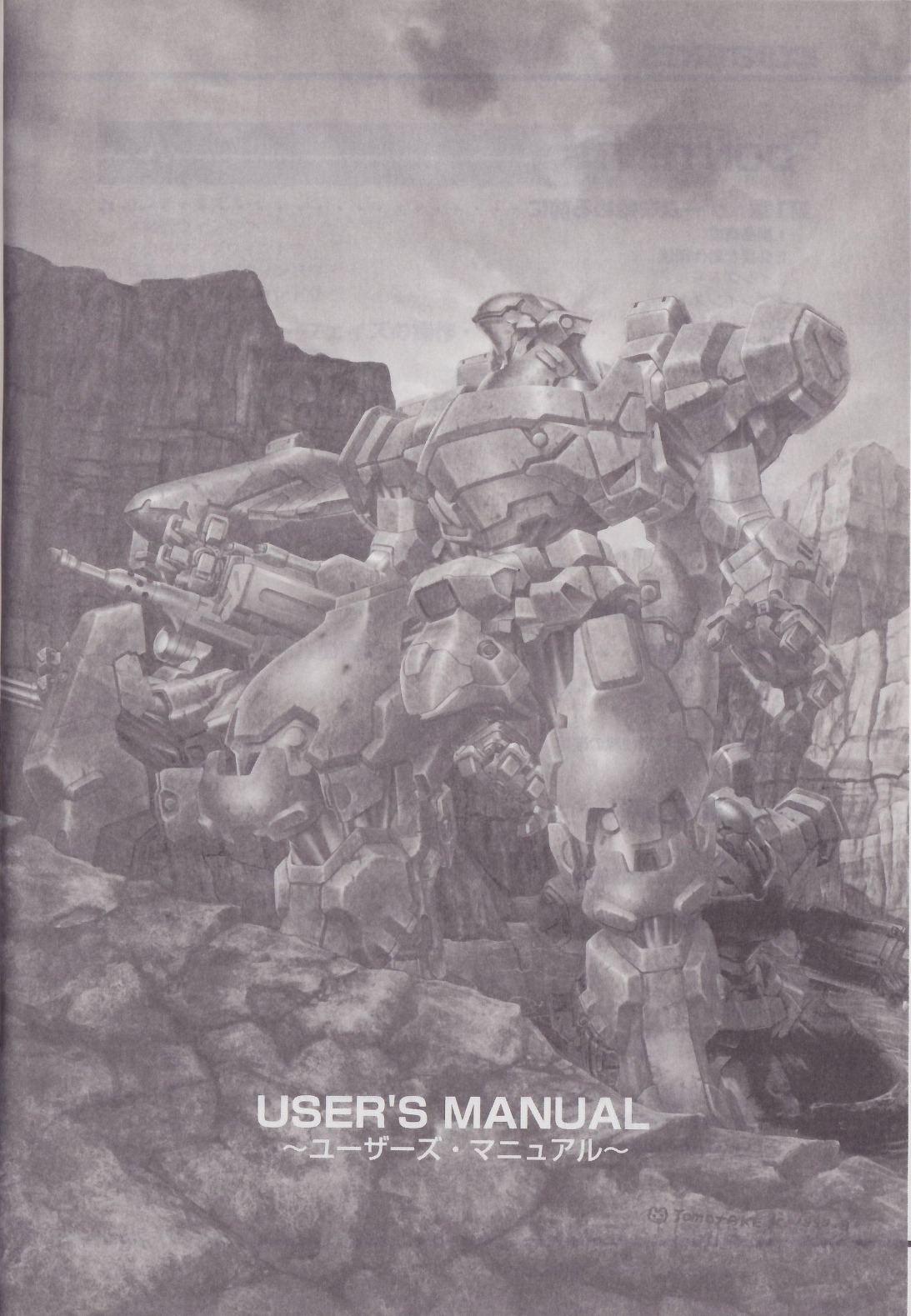



SHU-004



# USER'S MANUAL
## ～ユーザーズ・マニュアル～

# CONTENTS

**第1章　ゲームを始める前に**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4
1.製品構成
2.必要な動作環境
3.インストール
4.アンインストール
5.ゲームの起動
6.推奨動作環境
7.動作環境によって生じる不具合

**第2章　概要**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6
1.火星地球化の経緯
2.火星開発史
3.火星暦に関して
4.ゲーム概要
5.キャンペーン
6.ゲームの流れ
7.ゲームオーバー

**第3章　ゲームの開始**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・13

**第4章　作戦説明**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・14
1.メニューバー
2.ツールバー
3.作戦説明ウィンドウ
4.作戦に関する各種情報の確認
5.支援管制

**第5章　編成の概要**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・21
1.編成
2.部隊編成の手順
3.ウィンドウ構成と用語解説

**第6章　部隊編成**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・24
1.中隊編成ウィンドウ
2.小隊編成ウィンドウ
3.分隊編成ウィンドウ
4.武装選択ウィンドウ
5.指揮車輌と無人機の装備
6.キャラクターの能力値上昇

**第7章　作戦開始**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・49
1.支援攻撃と作戦行動
2..戦場への侵入位置の決定

**第8章　戦術の概要**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・50
1.メニューバー
2.ツールバー
3.ステータスバー
4.戦術ウィンドウ
5.全体マップウィンドウ
6.高低差マップウィンドウ
7.ユニット情報ウィンドウ

**第9章　プレイヤーフェイズの操作**・・・・・・・・・・・・・・・・・・56
1.戦術マップ上の操作概要
2.戦術マップ上のユニット表示
3.戦術マップの表示
4.ユニットコマンド
5.指揮範囲の表示
6.索敵範囲の表示
7.熱源探知範囲の表示
8.撤退

**第10章　エネミィフェイズの操作**・・・・・・・・・・・・・・・・・・62
1.ターンの更新
2.臨機攻撃
3.臨機攻撃の効果

**第11章　戦術ルールの詳細**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・64
1.移動
2.索敵
3.電子戦
4.電子戦闘用無人機
5.指揮車輌の損失
6.攻撃と防御
7.損傷
8.健康状態
9.機体の燃料
10.キャラクターの経験値
11.ミッションの結果報告
12.高低差

**第12章　ゲーム進行のアドバイス**・・・・・・・・・・・・・・・・・・71
1.作戦の実行
2.編成
3.人員の能力値上昇

**第13章　システムメッセージ**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・74

**第14章　ユーザーサポート**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・76
1.ユーザー登録
2.製品が正常に動作しない場合
3.ユーザーサポートへのお問い合わせ
4.製品の取り扱いの注意

# 第1章　ゲームを始める前に

この度は【REMOTE PRESENCE】をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、まず本書をご覧になり、【REMOTE PRESENCE】の操作方法や内容を、充分にご理解いただきますようお願いいたします。



## 1.製品構成

- CD-ROM　：1枚
- ユーザーズマニュアル（本書）　：1冊
- データブック　：1冊
- ユーザー登録&アンケートはがき　：1枚

## 2.必要な動作環境

**パソコン本体**
Microsoft Windows95/98日本語版が動作する環境

**CPU**
Pentium166MHz以上（推奨PentiumII 233MHz以上）

**RAM**
64MB以上

**ハードディスク**
250MB以上の空き容量

**CD-ROM**
CDオーディオが再生可能なもの

**ビデオカード**
DirectX6.1以降に対応したもの

**サウンドカード**
DirectX6.1以降に対応したもの

**ディスプレイ**
解像度800×600、256色以上表示可能なもの

**マウス**
必須

## 3.インストール

**1）Windows95/98を起動します。**
既に起動している場合は、他に起動しているプログラムを終了します。

**2）CD-ROMドライブに【REMOTE PRESENCE】のゲームCDを挿入します。**
**自動再生の設定になっていれば、自動的にセットアッププログラムが起動します。**

**3）"Install REMOTE PRESENCE"を選択するとインストールが開始しますので、**
**画面の指示に従って、空きのあるドライブを選択してインストールして下さい。**

【REMOTE PRESENCE】をプレイするためには、システムにDirectX6.1以上がインストールされている必要があります。まだインストールされていないときは、Install DirectX 6.1を選択して、DirectX6.1をインストールして下さい。

自動再生に設定されていない場合、デスクトップ上の「マイコンピュータ」アイコンを開き、更にゲームCDを挿入したCD-ROMドライブを開いて、「Setup」アイコンをダブルクリックして下さい。セットアッププログラムが起動します。



## 4.アンインストール

**1）Windows95/98を起動します。**
既に起動している場合は、他に起動しているプログラムを終了します。

**2）デスクトップ上の「マイコンピュータ」アイコンを開き、更に「コントロールパネル」を開きます。**

**3）「アプリケーションの追加と削除」をダブルクリックします。**

**4）「インストールと削除」タブで【REMOTE PRESENCE】を選択し、「追加と削除」ボタンをクリックすると、アンインストーラーが起動します。**

## 5.ゲームの起動

正しくインストールされた状態から、セットアッププログラムで“Play REMOTE PRESENCE”を選択するとゲームが起動します。
または、「スタート」メニューのインストールで指定した位置に【REMOTE PRESENCE】のショートカットが作成されていますので、それを選ぶことでもゲームが起動します。
より快適に【REMOTE PRESENCE】を楽しむために、できるだけ他のプログラムを終了させて下さい。

## 6.推奨動作環境

REMOTE PRESENCEはハイカラーモード（16bit）以上での動作を推奨しています。
256色モードで動作させた場合、以下の点で制限が発生します。

**高低差マップ**

フラットシェーディングをすることができません。
ワイヤーフレームの表示のみになりますので、高解像度、低解像度の選択をすることができません。
またそれに伴い、高品位、低品位のテクスチャを選択することができません。
詳しい用語に関しては、**“第4章の4.作戦に関する各種情報の確認　作戦の説明・地図　③高低差マップ”**を参照して下さい。

**戦術マップ**

半透明などの処理が、網かけ等の処理に変わります。

## 7.動作環境によって生じる不具合

**グラフィックカードの種類、メモリの搭載量によって発生し得る不具合**

高低差マップは、表示している枚数・ウィンドウサイズによって、ポリゴン表示が欠ける、またはポリゴンが表示されないなどの不具合が生じることがあります。
また、ゲームの動作に著しい障害が発生する可能性もありますので注意して下さい。

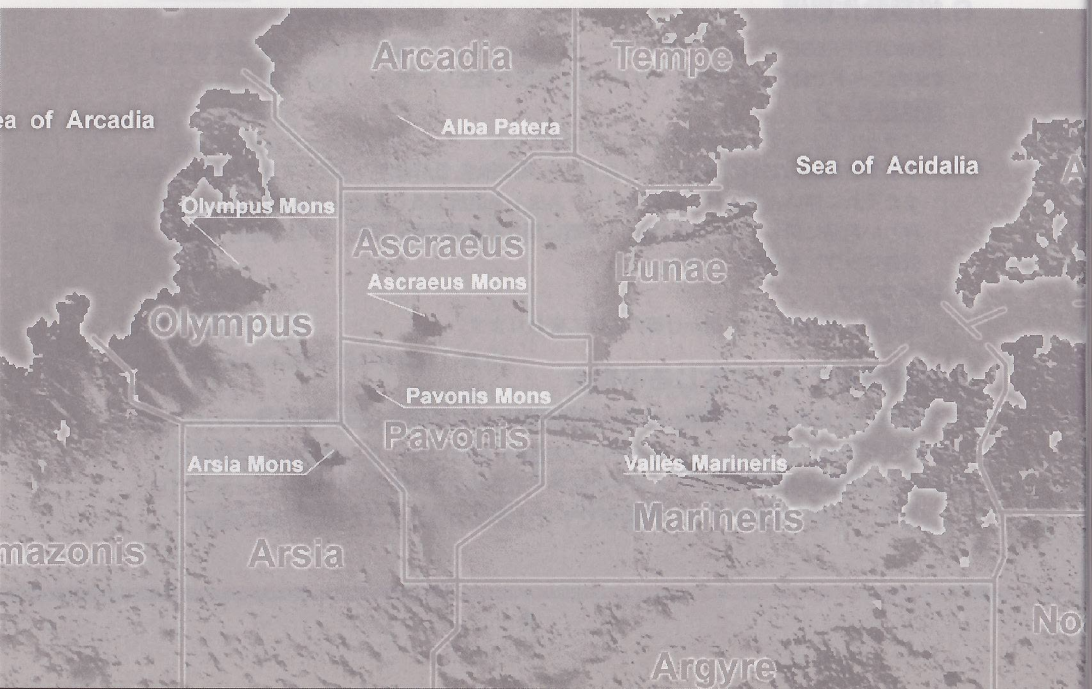
# 第2章　概要

## 1.火星地球化の経緯

火星地球化計画宣言……
研ぎ澄まされた科学技術と、その壮大な夢の可能性に、人々は酔いしれた。
以来300年。
ふたつの衛星に築かれた軌道ステーションは、火星の姿を克明にとらえ続けてきた。

小惑星帯から導かれる巨大な氷塊の投下。
宇宙反射鏡による地表への太陽光の照射。
そして、バイオマスによる大気組成改変。
テラフォーミングは、世代を越えてゆっくりと、だが着実にその経緯を地球に誇示していた。
僅かに緑の衣を纏い、小なりとはいえ海を抱く火星が人類の眼前に姿を現したのは、計画開始からおよそ200年後のことである。

人々は厳かに、地球化途上にある火星への入植を開始した。
いまだそのほとんどが死の世界に面しながらも、ワールドハウスと呼ばれる巨大な天蓋が、生命の存在を庇護していた。
幾度絶望に打ちひしがれようと、その歩みは疲れるところを知らず、着実な成果が積み上げられてゆく。
果てしない努力は実を結び、限られた世界とはいえ……
人類はついに確固たる存在地盤を、獲得する事に成功したのである。
自ら築いた天蓋に安息の地を求めながら、人は信仰にも似た強い希望の炎を燃やし始めていた。



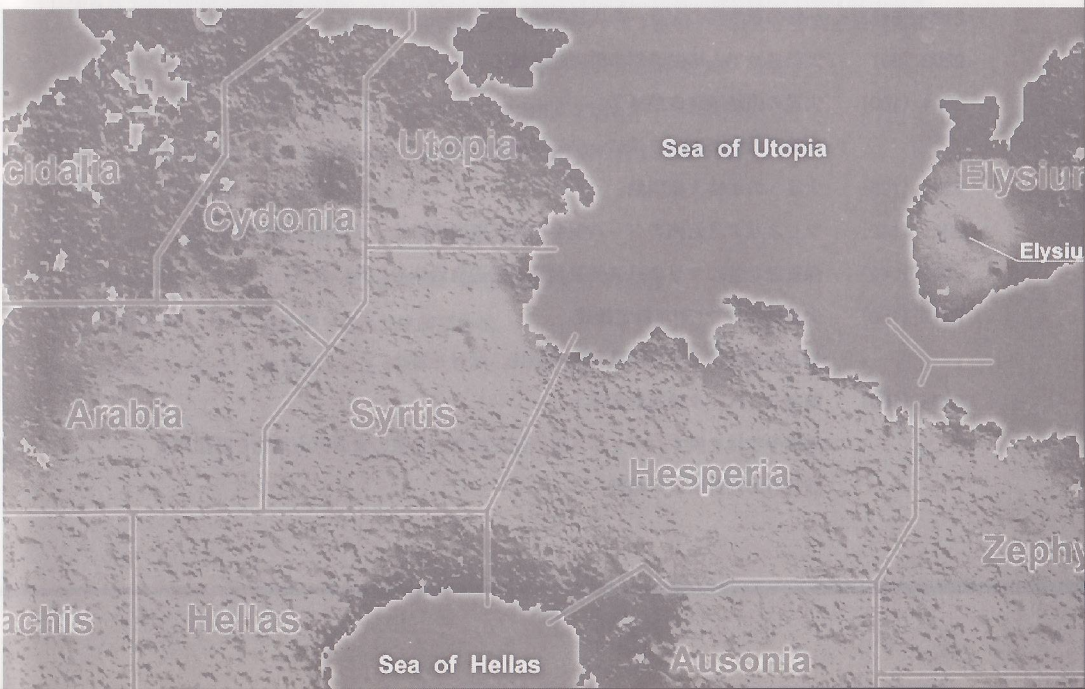
第二の地球。
おぼろげなその姿を人々はまのあたりにしたが、それは同時に、見る者の心を映し出す銀の鏡でもあったのである。
生きて行く事すら困難な環境の渦中にあってさえ……
人は、戦いの記憶を忘れさる事が出来なかった。

その古の持つ名ゆえか、乾いた大地の目覚めゆえか……
新たな歴史の扉を開くために、火星は自らの咽喉を潤す膨大な血を必要としていた。

火星史上最初の砲火は、タルシス地方の諸州間で交わされた。
後に言うタルシス紛争である。
自治州の資源格差、地球と火星における政治的問題、火星人口の増加と生活レベルの飛躍的向上、財源的余力の発生。
火星の均衡は、大きく揺らぎ始めていたのである。
後にアルカディアを併合したオリンポス自治州は、タルシス連邦の誕生を宣言。
その後、火星の覇権をかけてマリネリス連合軍との対峙に至るまで、多くの時間を必要としなかった。

タルシス連邦挙兵の報から3年。
過去、劣勢を強いられてきたマリネリス連合軍の侵攻作戦が、ついに開始されようとしていた。
オペレーション「ブルーブレット」と名づけられたこの作戦には、火星史上空前の規模で人員と兵器が投入される。
タルシス軍との戦闘が前例なく苛烈を極めること、疑いようもなかった。
蒼い弾丸の目標は、タルシス連邦の擁する重工業都市「DFA115バイオラ」。
赤褐色の火星に横たわる、美しき青紫の鉱石地帯である。

時に2357年。
シノザキキョウコが率いる302機兵大隊第3中隊もまた、激しい戦闘の中へ身を投じる事となる。



## 2.火星開発史

| 西暦(火星暦) | 主要事項 |
|---|---|
| 2015 | 初の火星有人飛行成功。 |
| 2035（0） | 国際共同プロジェクト「火星地球化計画」始動（想定所要期間1万年）。<br>火星開発委員会設立。 |
| 2042 | 軌道反射衛星による火星照射開始。 |
| 2046 | 捕獲した氷塊の火星への投入開始。 |
| 2048 | 火星標準暦の制定完了。 |
| 2054 | 各種マイクロ／ナノマシンの火星散布開始。 |
| 2080 | 核融合制御技術確立。核融合発電による大電力消費時代の幕開け。<br>火星地球化計画の全体見直し作業開始。 |
| 2082 | バイオマスによる火星環境活性化開始。 |
| 2085 | 火星開発委員会、火星地球化大幅加速を決定（想定所要期間5百年）。 |
| 2091 | 火星で大気組成改変プラント稼動開始。 |
| 2135 | 火星開発委員会、火星植民・段階的自治計画を作成。 |
| 2146（59） | 入植実験都市フロンティアの建設開始。 |
| 2149（60） | 科学技術者らによる大規模な火星永住試験開始。 |
| 2185（80） | ドーム型都市プリマスロックの建設開始。 |
| 2193（84） | 一般公募市民の火星への入植開始。 |
| 2203（90） | 火星各地で入植拠点都市群の建設着工。 |
| 2224（100） | 火星の州境策定作業終了。<br>火星評議会がプリマスロックに設置される。 |
| 2231（105） | 火星への本格入植開始。 |
| 2301（142） | マリネリス自治州のドーム型都市で天蓋破損事故。大規模な暴動発生。 |
| 2302（142） | 保安隊を基にマリネリス州軍創設。周辺自治州もこれに倣う。 |
| 2317（150） | 火星評議会で150年協定締結。<br>相互確証破壊を招く戦略兵器の開発、保有を禁止。 |
| 2335（160） | 軌道エレベータ建設計画浮上。<br>建設予定地を擁すパヴォニス自治州を始め、火星の資源供出地化を懸念する諸政府の反対により頓挫。 |

2337（161）　タルシス高地諸州による相互支援の秘密協定締結（タルシス同盟結成）。

2342（163）　タルシス同盟で自律装甲兵器の研究開発開始。

2346（166/06）　アルカディア―アスクレウス・オリンポス自治州間で紛争勃発。

2349（167/09）　オリンポス自治州でコルサコフ政権発足。

アルカディア・オリンポス両自治州間で休戦協定成立。

2351（168/14）　火星評議会による調停工作失敗。

オリンポス自治州、アルカディア自治州に宣戦布告。

奇襲によりアルカディア軍の防衛線を突破（タイダル・ウェーヴ作戦）。

2354（170/04）　戦闘4.13（アルカディア―オリンポス両軍の主力決戦）。

機兵部隊で後背を断ったオリンポス軍の圧倒的勝利に終わる。

オリンポス・アスクレウス両自治州、火星評議会による調停案を拒否。

（170/05）　アルカディア自治州政府、マリネリス自治州に亡命。オリンポス軍、州都制圧。

オリンポス、アスクレウス、アルシア、パヴォニス、アルカディアにより

タルシス連邦樹立。首都はオリンポス州のポリスに置かれる。

（170/06）　タルシス連邦、火星評議会による占領地からの撤退及び軍事視察団受入勧告を拒否。

（170/07）　火星評議会、多数決でタルシス連邦に対する武力制裁案を決議。

マリネリス、テンペ、ルナ、アルギュレ、アラビア、アキダリアが派兵を表明。

（170/08）　タルシス連邦にて連邦議会開催。コルサコフ政権の承認と、暫定憲法の発布。

（170/10）　連合軍によるテンペスト作戦（アルカディア解放作戦）実施。

テンペ自治州、マリネリス自治州の2方面より進攻開始。

（170/12）　テンペ方面部隊、タルシス軍の猛攻撃の前に撤退開始。

2355（170/16）　テンペ自治州降伏。

（170/22）　ノクティス・ラビリンタスの戦い。

マリネリス方面部隊、壊滅的打撃を被り敗走。

2356（171/06）　連合軍で機兵部隊編成開始。

2357（171/20）　連合軍によるブルーブレット作戦開始。

## 3.火星暦に関して

【制定背景】

21世紀に本格化した火星進出は、人類に地球とは異なる天文学的特性に基づく暦を制定する初の機会をもたらした。地球時間で表現した火星の1日は24時間39分35.244秒、1年は686.98日とそれぞれ地球の天文時とは大きく異なり、仮に火星で地球の暦を使い続ければ周期的な昼夜の逆転や暦と季節の不一致といった多数の障害が生じる事になる。それ故火星固有の暦を制定するのは当然の事と、かねてより多くの者が考えていた。

火星暦考案の歴史は古い。19世紀末から21世紀にかけて、極力地球の暦に似せたものから十進法に基く全く異質なものまで、実に様々な種類の案が何十と発表されて来た。西暦2033年の火星地球化計画発表、そして2年後の計画発動は、一部の者達の知的な遊びであった火星暦考案活動を表舞台へと引き上げ、人類共通の火星暦を制定しようという機運を急速に高めた。最早、火星が遠い世界では無く、人類の支配下に置かれた事を社会的にアピールする上で火星暦制定が適当な材料になると判断した火星開発委員会は、国際カレンダ協会の協力を得て火星標準暦制定作業を進める事となった。

しかしながら各火星暦の系譜にそれぞれ根強い支持層・支持者が存在した事により、標準暦の制定には意想外の時間を要した。時分秒の長さを地球のそれよりも若干長く定め1火星日を24火星時間に合わせる事、火星暦0年の元旦を火星地球化計画発動前の西暦2034年4月8日（火星暦1年の元旦は計画発動後の西暦2036年2月25日）に定める事、の2点については西暦2036年内に合意に達した。しかしそれ以外の枠組や各固有単位の呼称については容易に意見統一が果たせず、火星標準暦の公式発表は13年後の西暦2048年まで順延され続ける事となった。

争点の1例として月の分割方法を巡る対立を紹介する。月分割に関する主要系譜の1つは春分点を0度として火星の公転軌道上を一定の角度で等分割するもので、30度単位に12等分したものがこの分割法では最有力視されていた。季節の把握が容易で天文暦にふさわしいとして天文学者を中心とした知識層に支持者が多かったが、1火星月の長さに最大で5割近い差があり、月々の日数もまちまちであった為一般には受けが悪かった。もう1つの主要な系列は普遍性を優先し1火星年を一定数の火星日で等分するもので、この暦の支持者らによる

「最も重要なのは皆にとって使い易い暦を制定する事だ。1ヶ月を基準とした給与計算や利息計算等、現在の社会慣行に著しい混乱を来す様な天文暦は、科学者の道楽としては結構だが実用的ではない」

との主張は一般市民への説得力に富んでいた。結局この事が決め手となり、1火星月の長さが地球の1月とほぼ等しくなる、24火星月に分割したものが標準暦の月日の枠組として採用される事になった。

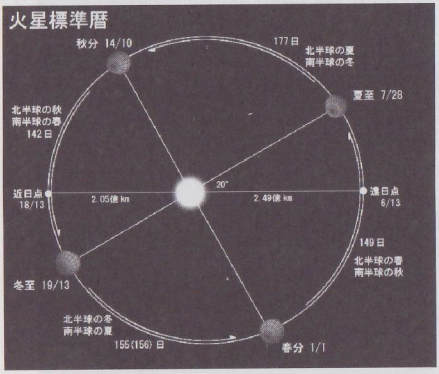
以上はあくまで枠組に限った話である。単位の混乱を招かぬよう地球暦とは別個に制定する事自体は逸早く決定した年、月、曜日、時分秒等の名称については一同じ火星暦の支持者間でも命名に千差万別あった事が示す様に一原典とする神話、天体や用いる言語等を巡り個人から民族、果ては国家レベルで各論が展開された為全く収拾がつかなかった、というのが実状である。言語に依らず1つの標準表記を設けるべきだとの意見も極めて強かったが、西洋とは文字体系の異なるアジア等を中心とした反発が収まらず決着を見なかった。火星開発委員会が英語ーアルファベット文化圏ーの言葉により単位系でも利用する標準表記を定める一方、各言語・文化圏毎に固有表記を制定する事を認める折衷案を提示した事で、ようやく火星暦制定完了への糸口が開けたのである。

【火星標準暦の仕組】

現在利用されている火星標準暦は地球暦に感覚的には近いものの、1年の長さが地球の2倍弱の長さになる事を反映したものとなっている。

火星の1太陽日は地球暦同様24時間：60分：60秒の形式で計算・表現されるが、火星の時分秒と地球の時分秒の間には1.02725：1の関係が成立する。これは1太陽日の長さの相違を反映したものである。

1火星週間は地球同様7火星日から、1火星月は4火星週28火星日（6の倍数月に当たる6、12、18、24月は27火星日）から成り、各月の1日は必ず日曜日から始める事が定められている。1火星年は24火星月668火星日から成るが、奇数年と10の倍数年は閏年として24月末に1日付加する。但し500の倍数年を除く100の倍数年は閏年にしない。




■火星運行図のキャプション

1火星秒＝1.02725地球秒

1火星日＝24火星時間
24.6229地球時間

1火星月＝28火星日
（但し、6・12・18・24月は27火星日）

1火星年＝24火星月
668火星日
687地球日
（※奇数年は閏年）

## 4.ゲーム概要

このゲームは、近未来の火星を舞台にしたSFシミュレーションです。

プレイヤーは、テラフォーミング中である火星の厳しい自然環境での戦闘に、遠隔操作戦闘無人機部隊を指揮する指揮官として戦闘に挑みます。

率いる部隊は【302機兵大隊第3中隊】。主力兵器は、遠隔操作によって戦闘を行う無人機です。“RGT”と呼ばれるこれらの無人機は、苛酷な自然環境下での戦闘を前提として開発の進んだロボットで、有人の指揮機からのコントロールを受けて戦場で活躍します。この有人の指揮機は2人のパイロットを要し、複数の無人機を管理することができます。

部隊の能力を把握し、的確なペアを組み、より効果的な装備をもって作戦を勝利に導いてゆく……それが指揮官たるあなたの任務です。

## 5.キャンペーン

【REMOTE PRESENCE】は、全部で5つのキャンペーンで構成されています。

キャンペーン全体を通して計13本のシナリオがあり、それぞれのシナリオに対して日数制限が設けられています。

プレイヤーの各部隊は1日に行動できる総量に限りがあり、それ以上の作戦続行は不可能となります。部隊の燃料と弾薬、及び被害状態を考慮しつつ、撤退と遂行を作戦期間内において繰り返すことができます。

戦場における敵拠点の索敵や、戦力分布などの情報分析。
作戦地域に散在する敵拠点の各個撃破。
それらの段階を経て、時に撤退を行い、時に果敢に攻め入ることで侵攻効率を高めることができるでしょう。
少しずつ攻略を進めて損害を抑え、火力を集中しながらじっくり腰を据えて戦うか？
時間的、戦略的問題から、損害を無視してでも一気に攻め落とすのか？
撤退は、【REMOTE PRESENCE】の戦略的な楽しみと言えます。
また敵兵力は作戦期間内において増減を繰り返します。支援戦力の運用を行いつつ、攻勢に出る時期を見定めることが大切になるでしょう。
あなたは、部隊人員の疲労や怪我なども考慮に入れながら、最終的に作戦を成功に導かなければならないのです。



## 6.ゲームの流れ

基本的に以下の5つのシーケンスを繰り返すことになります。

### 1）作戦説明

作戦の目的や勝利条件、支援の支持や敵戦力の確認などを行います。

### 2）部隊編成

ペアの決定、指揮車輌への搭乗、無人機の選択、各武装選択を行います。

### 3）支援部隊の作戦行動

支援攻撃の結果報告が行われます。

### 4）無人機部隊の作戦行動

実際の戦術行動を行います。

### 5）作戦評価

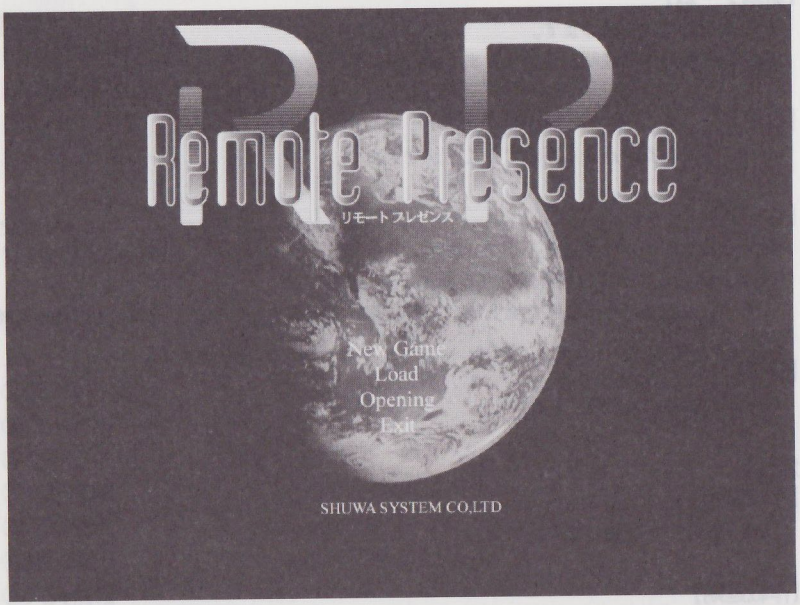
作戦の遂行結果報告や、人員の経験値獲得報告が行われます。
また、新たに支給される装備などの報告も行われます。

## 7.ゲームオーバー

与えられた作戦遂行時間内に、作戦の勝利条件を満たせない場合には、ゲームオーバーになってしまいます。
キャラクターが死亡してしまうことはありませんが、原隊に復帰しても、しばらく作戦行動が取れないような状態になってしまうこともあります。このような状況を回避しながら、上手く人員を運用することが重要です。

# 第3章　ゲームの開始

【REMOTE PRESENCE】を起動すると次のタイトル画面が表示されます。




**・NEW GAME**

新規にゲームを開始します。

**・LOAD**

セーブデータを選択することで、以前セーブした状態からゲームを再開することができます。

**・OPENING**

オープニングを開始します。
途中でマウスをクリックすると、オープニングを終了してタイトル画面に戻ります。

**・EXIT**

【REMOTE PRESENCE】を終了します。

# 第4章　作戦説明

## 1．メニューバー

### ファイル

**【新規ゲーム】**

ゲームを最初から始めます。
最初の作戦の作戦説明から始まります。

**【ロード】**

セーブしてある時点から再開することができます。

**【セーブ】**

最大99個までセーブすることができます。
ERは不具合によって自動作成されるセーブデータです。
メモリ等の問題が解決された場合に、その状態から続行することができることがあります。

**【終了】**

Remote Presenceを終了します。

### ゲーム

**【作戦開始】**

作戦（戦術）を開始します。

**【作戦延期】**

作戦に参加することなく、日数を経過させることができます。
支援攻撃を指示している場合にはそれを行います。

**【部隊編成】**

部隊編成に移行します。

**【環境設定】**

**・戦術操作**

戦術中の確認ダイアログやアニメーションの表示・非表示等を設定できます。

**・マップ描画**

お使いのパソコンのビデオカードやメモリの搭載量にあわせて、戦術画面の描画方法を設定できます。戦術画面での動作が重いと感じる場合、設定を変えることによって改善される場合があります。

・その他

「ツールバー」は、ツールバーとメニューバーのスタイルを変更できます。

「データ展開」は、圧縮してインストールされているデータの一部をあらかじめ展開することによって、ゲーム中の読み込み動作を高速にすることができる設定です。一度設定すると、再インストール以外の方法では元に戻せなくなるので注意してください。

**表示**

【ウィンドウ再配置】

【人員情報】

【ツールバー】

【ステータスバー】

**ヘルプ**

【バージョン情報】

## 2.ツールバー

メニューバーの中でも使用頻度の高いコマンドをツールバーに用意しています。

①新規ゲーム

②ロード

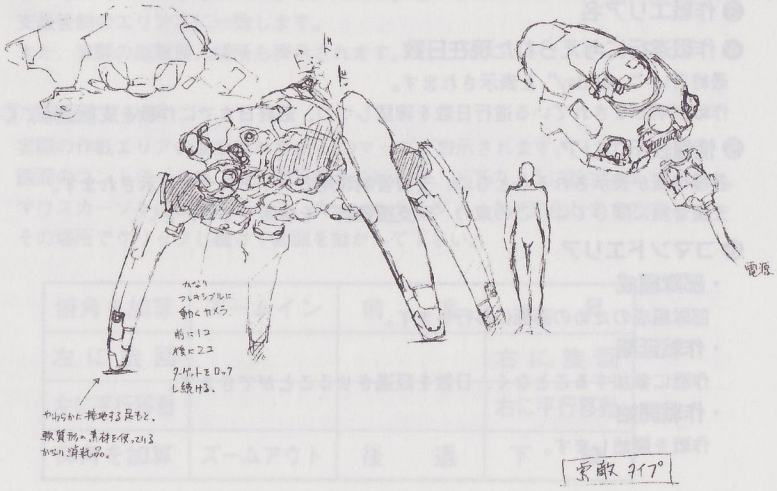
③セーブ

④作戦開始

⑤作戦延期

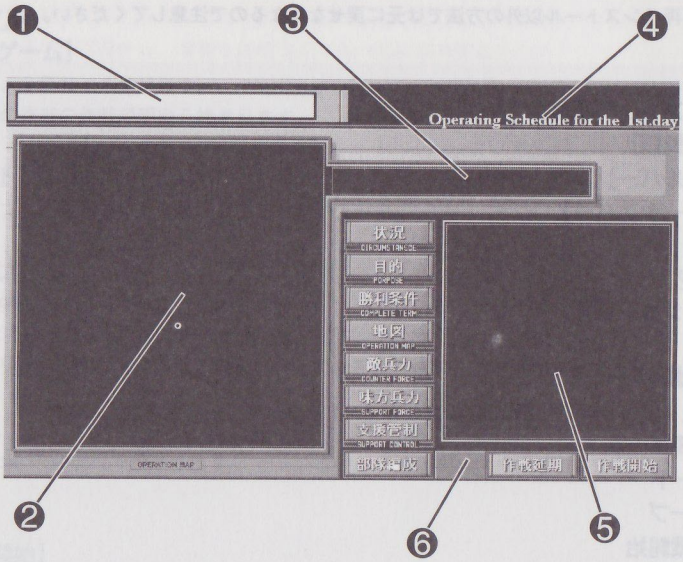
⑥部隊編成

⑦人員情報



## 3.作戦説明ウィンドウ

作戦が開始されると、まず作戦説明画面に移行します。
ここでは、部隊の置かれた状況や作戦の目的などを把握し、部隊の編成を行います。




❶ 作戦名

❷ 作戦マップ

❸ 作戦エリア名

❹ 作戦遂行に与えられた現在日数

最終日は“Last day”と表示されます。
作戦説明でなされている遂行日数を確認しつつ、最終日までに作戦を成功させてください。

❺ 情報表示エリア

各種情報が表示されるとともに、支援管制専用のダイアログも表示されます。
支援管制に関しては、この章の**“5.支援管制”**を参照してください。

❻ コマンドエリア

・部隊編成

部隊編成のための画面に移行します。

・作戦延期

作戦に参加することなく、日数を経過させることができます。

・作戦開始

作戦を開始します。

## 4.作戦に関する各種情報の確認

### 作戦の説明

・状況

作戦立案の経緯、またその背景や意義などのストーリー部分が説明されます。

・目的

作戦の具体的な目的が説明されます。
部隊が何をするべきなのかを詳しく説明します。

・勝利条件

“目的”で説明された成功と失敗の条件を、端的に明示します。
“目的”での説明でわかりにくい場合、この勝利条件を見ることで明瞭に理解できます。

・地図

作戦に関連する地図が3種類表示されます。
以下の3種類の地図には、それぞれ特徴があります。

① 戦略マップ

キャンペーンの全容を示す地図です。
今回の作戦エリアは白い枠で表示されます。
また、終了した作戦エリアは緑の枠で表示されます。

② 戦術マップ

作戦エリアを拡大した地図です。
支援管制時に指示する攻撃エリアが表示されます。
それぞれ【ALPHA】【BRAVO】【CHARLIE】というコードネームが割り振られており、
支援管制のエリア名に一致します。
また、実際の部隊侵入場所も表示されます。

③ 高低差マップ

実際の作戦エリアの高低差がわかる3Dマップが表示されます。
画面のコントロールは、地図表示部分に対して、以下のように設定されています。
マウスカーソルの位置によって、カーソルグラフィックが変化しますので、
その場所でクリックし続けて画面を動かして下さい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 俯角を加算 | ズームイン | 前　進 | 上　昇 |
| 左に旋回 | | | 右に旋回 |
| 左に平行移動 | | | 右に平行移動 |
| 仰角を加算 | ズームアウト | 後　退 | 下　降 |

また、右クリックすることで、以下のフロートメニューが表示されます。

**ワイヤーフレーム**
テクスチャを表示せず、ワイヤーフレームのみで表現します。

**フラットシェーディング**
テクスチャを表示して、より実際のマップに近い形で表現します。

**高解像度マップ**
高低差マップの構成要素をより細かく表現します。

**低解像度マップ**
高解像度に比べると多少粗く表現されます。
デフォルトではこちらが選択されています。

**高品位テクスチャ**
高低差マップのテクスチャーをより滑らかに表現します。

**低品位テクスチャ**
高品位に比べると多少粗く表現されます。
デフォルトではこちらが選択されています。

**カメラ位置固定**
戦術において、ユニットの視点に切り替わらないようにします。

**初期カメラ位置**
デフォルトのカメラ位置に戻します。

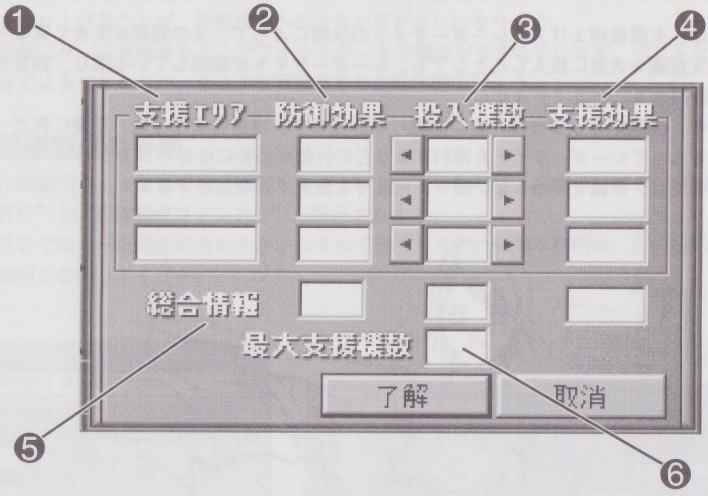
・敵兵力
作戦地域、もしくはその付近に展開している敵兵力を知ることができます。
日数による増減の変化を含めて、おおよその動向を確認できます。
設定上、あくまでもマリネリス統合作戦本部の得ている情報が元になっています。
そのため、情報と実際との間に差異が生じることも考慮してください。

・味方兵力
プレイヤーの部隊である302機兵大隊第3中隊以外からの増援を確認できます。
支援攻撃を行うことのできる航空部隊が増援の常になります。
これらの支援部隊を、実際の戦闘に先だって投入することができます。
どれだけの支援部隊を、いつ、どこに投入するのかを決定するのが**“支援管制”**です。
ここでは、支援攻撃候補エリアが、何をターゲットにしているかも表示します。

・支援管制
その作戦において、投入できる支援部隊の数は決まっています。
遂行期間が5日で、支援機数が5である場合、初日に5機投入してしまったら、
作戦が終了するまで、支援機を投入することはできません。
この章の**“5.支援管制”**で詳細を説明していますので、参照してください。

## 5.支援管制

“支援管制”ボタンをクリックすると、マップが戦術マップに切り替わり、支援管制用のダイアログが表示されます。このダイアログで、攻撃候補エリアに対して、どれだけの支援機数を投入するかを決定することができます。




### ❶ 支援エリア

戦術マップで示される攻撃候補地点の名称です。
それぞれ【ALPHA】【BRAVO】【CHARLIE】というコードネームが割り振られており、支援管制のエリア名に一致します。

### ❷ 防御効果

攻撃候補エリアのレーダーサイトの数を表しています。
この値が大きければ大きいほど、支援の成功率は下がり、その効果は低下します。
レーダーサイトが多数存在する要地に攻め入る場合、レーダーサイトを破壊した後の方が、支援機の効果を期待することができます。

### ❸ 投入機数

作戦当日に出撃させる支援機の数です。

### ❹ 支援効果

支援候補エリアの防御効果を加味した、支援効果の値です。
この値が大きければ大きいほど、敵に与えるダメージも増加します。

### ❺総合情報

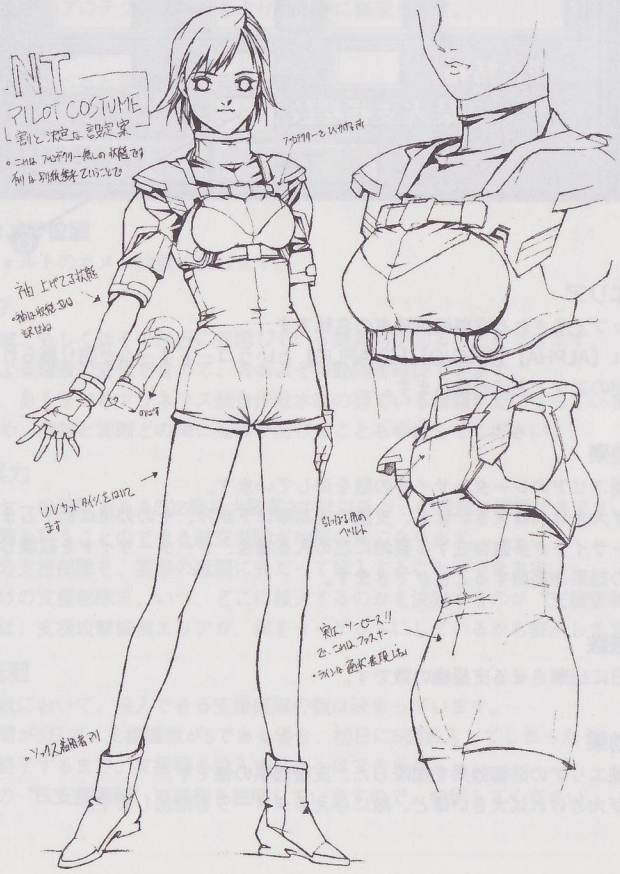
最大3エリアの総合値です。

### ❻最大支援機数

作戦期間内に投入可能な支援機の総数です。

支援攻撃は、支援候補エリアのレーダーサイトの状態によって、その効果が大きく異なってきます。支援機を大量に投入したとしても、レーダーサイトが機能している限り、満足のいく効果を期待することはできません。
作戦期間中、使用できる支援機の数には限りがあります。場合によっては、支援に先だって地上部隊をもってレーダーサイトを掃討するなどの行動が必要になるでしょう。
また支援管制は、作戦を開始しない限り、何度でも変更することができます。





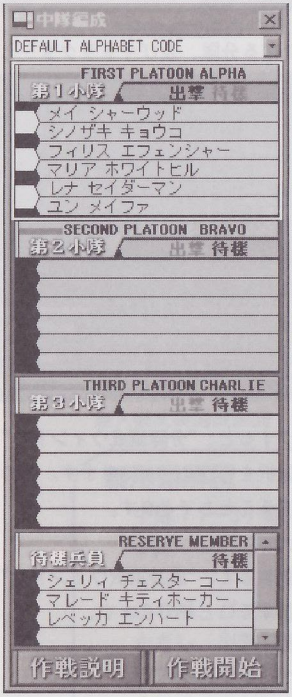
# 第5章　編成の概要

## 1.編成

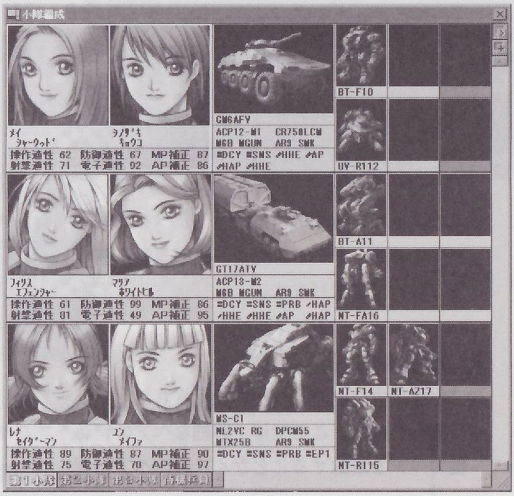
作戦説明でミッションの性格を把握したら、次は部隊の編成です。
作戦説明で得た情報を総合し、実際の作戦展開を推定しながら、もっとも効果的な編成と装備を練り上げることが、作戦成功への大きな足がかりになります。
新規にゲームを始めると、デフォルトデータで編成がなされています。ベストな編成というわけではありませんが、そこから再編成すると能率的でしょう。

## 2.部隊編成の手順

作戦説明ウィンドウで“部隊編成”ボタンをクリックしてください。すると“中隊編成ウィンドウ”と“小隊編成ウィンドウ”が表示されます。
ここでは、一旦編成の流れをかいつまんで説明します。詳細な説明は、この後の各ウィンドウ説明を参照してください。



中隊編成ウィンドウ



小隊編成ウィンドウ

### 1）分隊ペアの管理

新規開始データでは、“中隊編成ウィンドウ”の第1小隊の一番上（第1分隊ドライバー）に【メイ・シャーウッド】が編成されています。そしてその下（第1分隊ガナー）には【シノザキ・キョウコ】が編成されています。第1小隊の1番目、即ち、これが第1分隊ペアです。

まず“中隊編成ウィンドウ”の第1小隊のプレートか、編成されているキャラクタータグをクリックして、“小隊編成ウィンドウ”に第1小隊の分隊一覧を表示してください。ドライバーの【メイ・シャーウッド】が左に、ガナーの【シノザキ・キョウコ】が右に表示され、2人が第1分隊でペアを組んでいることがわかります。

この“小隊編成ウィンドウ”では、搭乗している指揮車輌と編成している無人機の一覧を確認することができます。ただし、同時に複数の小隊情報を表示することはできませんので、“中隊編成ウィンドウ”、もしくは“小隊編成ウィンドウ”の左下のタグで切り替えてください。

この時、指揮車輌に搭乗しているペアには、“中隊編成ウィンドウ”のキャラクタータグの左側に、黄色の分隊タグが表示されます。この黄色のタグがある場合、データの管理は、分隊単位で行われます。待機人員、または他の小隊にドラッグ＆ドロップした場合、ペアは解除されることなく移動します。もちろん、指揮車輌と無人機の編成も解除されることなく管理されます。

また、分隊の移動先が待機人員の場合を除き、移動先に在る分隊、及びキャラクターとは、入れ替えになります。

### 2）未編成人員の管理

新規開始データでは、待機人員の中に【シェリィ・チェスターコート】がいます。

ドラッグ＆ドロップによって、【マレード・キティホーカー】とペアを組ませてみてください。

このように、分隊のパイロットがペアでない場合には、ドラッグ＆ドロップで編成することが可能です。ドロップ先が、指揮車輌に搭乗しているペア（黄色いタグ付きのペア）の場合、入れ替わりになります。

### 3）分隊編成と武装選択

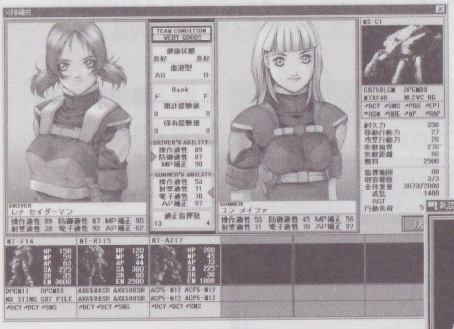
“小隊編成ウィンドウ”に表示されたペア部分をクリックすると、“分隊編成ウィンドウ”に移行します。ここでは、詳細なペアの情報を見ながら選択を行うことができます。この時、他のペアを解除することなく、仮のペア状態をチェックすることもできます。

“小隊編成ウィンドウ”に表示された兵器部分をクリックすると、“武装選択ウィンドウ”に移行します。ここでは、指揮車輌と無人機の装備を選択することができます。

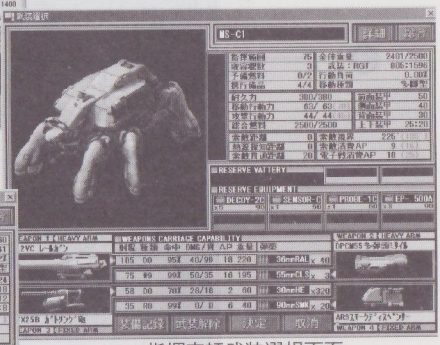
## 3.ウィンドウ構成と用語解説

以上のように、連携した“中隊編成ウィンドウ”と“小隊編成ウィンドウ”が、部隊編成の中核

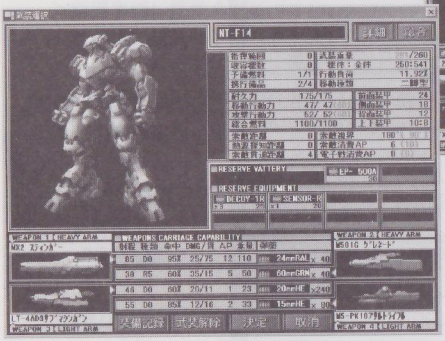
になります。
また、その2つのウィンドウの下に“分隊編成ウィンドウ”と“武装選択ウィンドウ”があり、ここで細かい編成を行うことになります。
以上のことを踏まえた上で、詳細の説明に入ります。



分隊編成画面



指揮車輌武装選択画面



無人機武装選択画面

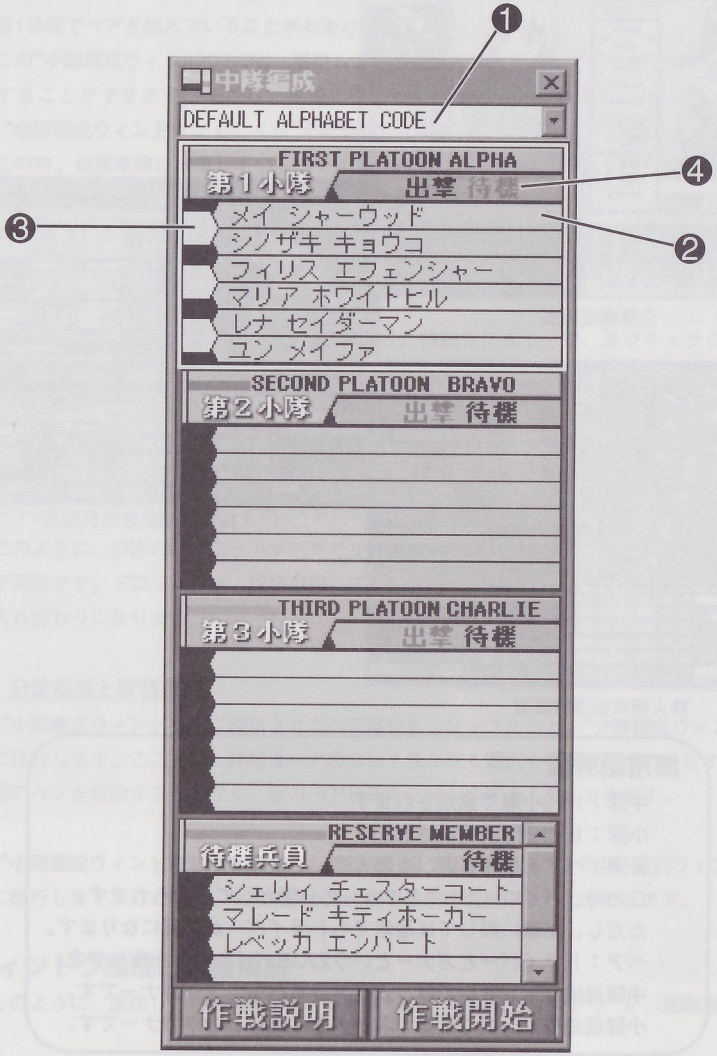
## ■用語解説

中隊：1～3小隊で構成されます
小隊：1～3分隊で構成されます
分隊：ペア＆指揮車両（＆無人機）で構成されます。
この時、パイロットは1人でも一応分隊として認められます。
ただし、出撃に際しては最低でもドライバーが必要になります。
ペア：ドライバーとガナーという2人のパイロットを指します。
中隊構成ウィンドウでは、上がドライバー、下がガナーです。
小隊構成ウィンドウでは、左がドライバー、右がガナーです。

# 第6章　部隊編成

## 1.中隊編成ウィンドウ

このウィンドウで中隊規模の編成を行います。
最大3つの小隊に対して分隊を組み込んだり、待機人員を決定したりします。
また、作戦説明ウィンドウに戻ったり、作戦を開始したりすることもできます。



### ❶小隊名

“中隊編成ウィンドウ”にある、小隊コード名変更コンボボックスで、変更が可能です。
小隊コードは中隊単位（3小隊セット）で用意されています。

### ❷キャラクタータグ

部隊のキャラクターを表示しています。
小隊内は2人ずつの分隊単位で区切られており、上がドライバー、下がガナーです。
待機人員内は、ペアと未編成人員とが混在します。

### ❸指揮車輌配備タグ

指揮車輌が配備されていると分隊として管理されるようになります。
この時、キャラクターが単独であっても分隊として機能します。

### ❹出撃／待機決定ボタン

出撃条件を満たしていれば、その小隊に出撃指示を出すことができます。
以下に、出撃できない状況の例と解決法を列挙します。

**・指揮車輌に搭乗していないキャラクターが編成されている。**

＞指揮車輌に搭乗させて下さい。
　この時、最低限ドライバーを編成して下さい。

**・指揮車輌の搭載数を超えた無人機が編成されている。**

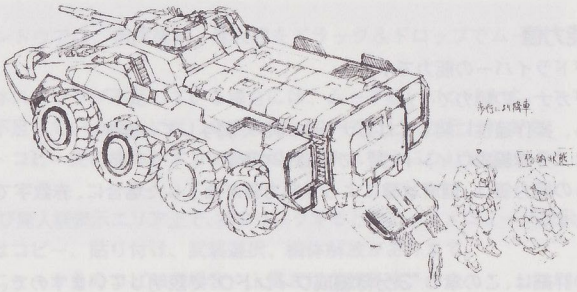
＞“小隊編成ウィンドウ”か“分隊編成ウィンドウ”で無人機の数を減らしてください。

**・ドライバーのいない分隊が編成されている。即ち、ガナーのみの分隊が編成されている。**

＞最低限ドライバーを編成して下さい。
　“分隊編成ウィンドウ”のキャラクター選択リストで、同じキャラクターを選んで下さい。

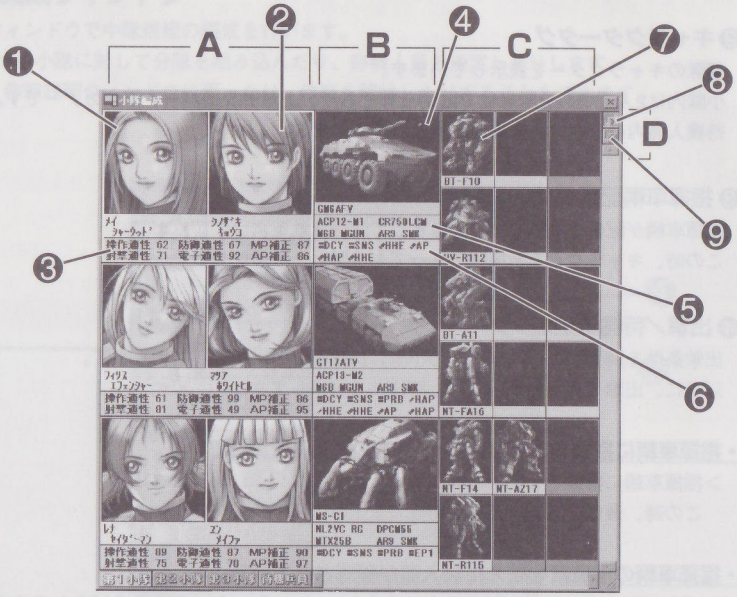
**・小隊が0分隊で編成されている。**

＞1～3分隊以下で編成して下さい。



## 2.小隊編成ウィンドウ

このウィンドウで小隊の情報を確認します。
またここから“分隊編成ウィンドウ”や“武装選択ウィンドウ”に移行することができます。




### A）キャラクター表示エリア

このエリアをクリックすると“分隊編成ウィンドウ”に移行します。

#### ❶ドライバーキャラクターグラフィックと姓名

ドライバーは指揮車輌と無人機の、移動や防御などの能力を決定します。

#### ❷ガナーキャラクターグラフィックと姓名

ガナーは指揮車輌と無人機の、攻撃や電子戦などの能力を決定します。

#### ❸ペア能力値

上段がドライバーの能力です。
下段がガナーの能力です。
ただし、操作適性に関してはガナーも大きく関与しています。
詳細は“分隊編成ウィンドウ”で確認して下さい。
これらの能力値は、健康状態によって能力値が低下した場合に、赤数字で表示されることがあります。

★能力値の詳細は、この章の“3.分隊編成ウィンドウ”で説明していますので、参照して下さい。

**B）指揮車輌表示エリア**

このエリアをクリックすると“指揮車輌武装選択ウィンドウ”に移行します。

**❹指揮車輌グラフィックと略称**

**❺指揮車輌武装**

最大4つの武装が、略称で表示されます。

**❻備品装備**

最大8つの装備が、略称で表示されます。
略称の前のマークは、その装備が何であるかを大きく分類しています。
マークには以下の3つがあります。

- **指揮車輌用の弾薬**
  大きな弾薬のマークです。
- **無人機用の弾薬**
  小さな弾薬のマークです。
- **備品（デコイ・プローブ・パッシブセンサ・燃料）**
  四角いマークです。

備品は、指揮車輌と無人機それぞれの間で受け渡しが発生しませんので、同じマークを用いています。

**C）無人機表示エリア**

このエリアをクリックすると“無人機武装選択ウィンドウ”に移行します。

**❼無人機グラフィックと略称**

**D）ムーブ・コピー切替スイッチ**

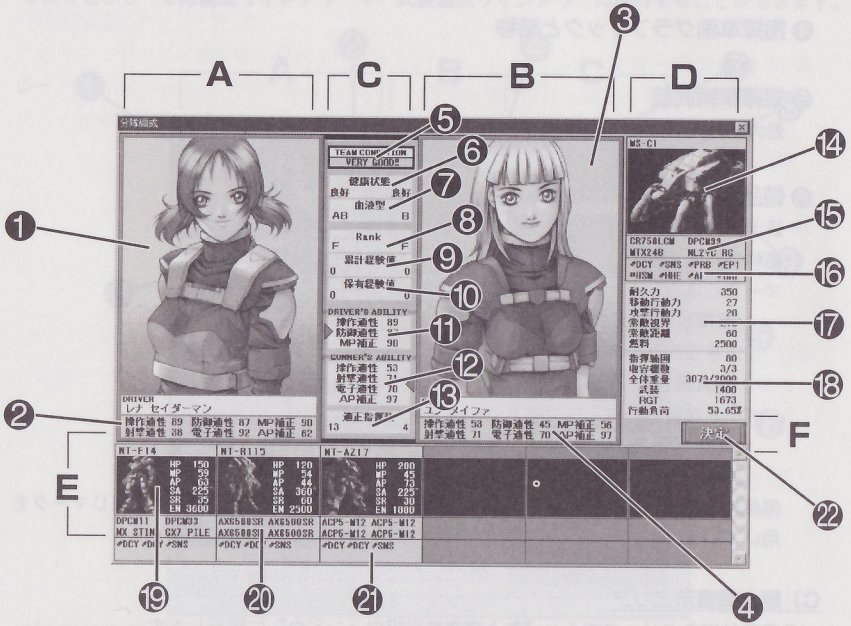
**❽ムーブ**
**❾コピー**

小隊編成ウィンドウでは、指揮車輌・無人機をドラッグ＆ドロップでムーブ・コピーすることができます。
コピー時、機体ストックが不足している場合には、ムーブ扱いになります。
また、装備が不足している場合には、その装備を省いてコピーが行われます。
なお、ムーブ・コピー先に機体がすでにある場合、入れ替えになります。

★指揮車輌、及び無人機表示エリア上で、右クリックするとフロートメニューが表示されます。
メニューにはコピー、貼り付け、武装選択、機体解放があります。
フロートメニューからのコピーの場合、上書きになります。
★正式名称と略称の対応は**データブックの“武装”**を参照して下さい。

## 3.分隊編成ウィンドウ

このウィンドウで分隊の編成を行います。

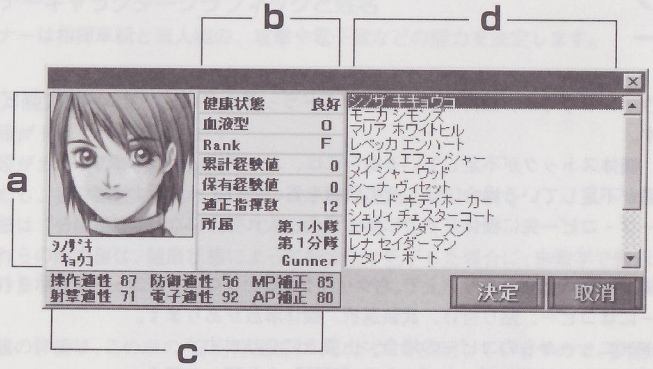



### A）ドライバーキャラクターのステータス表示エリア

#### ❶キャラクターグラフィックと姓名

このエリアをクリックすると“キャラクター選択リスト”が表示されます。

リストには以下の要素が表示されています。



a）キャラクター表示エリア
- キャラクターのグラフィック
- キャラクターの名前

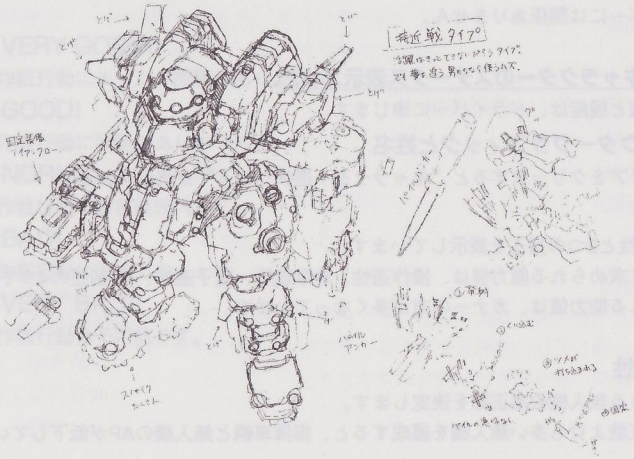
b）キャラクター状態表示エリア
- 健康状態
- 血液型
- Rank
- 累積経験値
- 保有経験値
- 適正指揮数
- 所属小隊
- 所属分隊
- 任務（ドライバー・ガナー）

c）キャラクター能力値表示エリア

これらの値は、健康状態に関わらず、最大値が表示されます。
- 操作適性
- 防御適性
- MP補正
- 射撃適性
- 電子適性
- AP補正

d）キャラクターリスト

ここには“待機兵員に送る”という選択肢もあります。



### ❷ 能力値

4つの適性と2つの補正を表示しています。
ドライバーに求められる能力値は、操作適性、防御適性、MP補正の3つです。

#### ・操作適性

管理できる無人機の適正数を決定します。
この適正数よりも多い無人機を編成すると、指揮車輌と無人機のMPが低下していきます。

#### ・防御適性

D型兵器の攻撃に対する回避率を決定します。

#### ・MP補正（移動行動力補正）

戦術マップでユニットは、それぞれが移動行動力（MP＝MOVING POINT）と攻撃行動力（AP＝ATTACK POINT）を持っています。
戦闘は移動点と攻撃点を別々に消費して行われます。
これらの値はプレイヤーターンの始めに、燃料を消費して回復します。
戦闘中に使用できるのは、機体に設定されたMPをキャラクターが補正したMPですが、武装の許容重量を超過している場合にはペナルティを受けます。また、ドライバーの適正指揮数以上の無人機を管理している場合、MPが低下します。

#### ・攻撃適性

ドライバーには関係ありません。

#### ・電子適性

ドライバーには関係ありません。

#### ・AP補正（攻撃行動力補正）

ドライバーには関係ありません。

## B）ガナーキャラクターのステータス表示エリア

基本的な情報と機能は、ドライバーに準じます。

### ❸ キャラクターグラフィックと姓名

このエリアをクリックすると“キャラクター選択リスト”が表示されます。

### ❹ 能力値

4つの適性と2つの補正を表示しています。
ガナーに求められる能力値は、操作適性、攻撃適性、電子適性、AP補正の4つです。
求められる能力値は、ガナーの方が多くなっています。

#### ・操作適性

管理できる無人機の適正数を決定します。
この適正数よりも多い無人機を編成すると、指揮車輌と無人機のAPが低下していきます。

・防御適性
ガナーには関係ありません。

・MP補正（移動行動力補正）
ガナーには関係ありません。

・攻撃適性
攻撃の命中率を決定します。

・電子適性
索敵と電子戦に消費するAPを決定します。
この適性値が高いほど、APの消費は小さくなります。
また、通常状態での索敵視界が広がります。

・AP補正（攻撃行動力補正）
戦術マップでユニットは、それぞれが移動行動力（MP＝MOVING POINT）と攻撃行動力（AP＝ATTACK POINT）を持っています。
戦闘は移動点と攻撃点を別々に消費して行われます。
これらの値はプレイヤーターンの始めに、燃料を消費して回復します。
戦闘中に使用できるのは、機体に設定されたAPをキャラクターが補正したAPですが、武装の許容重量を超過している場合にはペナルティを受けます。また、ガナーの適正指揮数以上の無人機を管理している場合、APが低下します。



## C）ペアのステータス表示エリア

### ❺分隊コンディション

健康状態の悪化によって、分隊の能力値が低下している場合、その度合いに準じて以下のように変化します。

・VERY GOOD!!
作戦行動にまったく問題はありません。
・GOOD!
作戦行動に問題はありません。
・NORMAL
作戦行動の許容範囲内です。
・BAD!
作戦行動は困難です。
・VERY BAD!!
作戦行動は不可能です。

### ❻ 健康状態

健康状態を表示しています。
健康状態が悪化していると、能力値に悪影響を及ぼします。
編成時に健康状態が悪く、著しく能力値が低下している場合には、作戦に参加せず、待機して治療に専念するべきでしょう。

以下のように状態が変化します。

- **良好**

作戦行動にまったく問題はありません。

- **普通**

作戦行動の許容範囲内です。

- **不良**

作戦行動は困難です。

### ❼ 血液型

血液型を表示しています。



### ❽ パイロットのランク

獲得している経験値によって、ランクが表示されます。
Aがもっとも優秀なパイロットという評価です。

### ❾ 累積経験値

トータルの経験値です。

### ❿ 保有経験値

現時点で保有している、残り経験値です。
この経験値を使って、各能力値を上昇させることができます。

### ⓫ 分隊に必要なドライバーの能力値

- 操作適性
- 防御適性
- MP補正

### ⓬ 分隊に必要なガナーの能力値

- 操作適性
- 射撃適性
- 電子適性
- AP補正

### ⓭ 適正指揮数

この値以上の無人機を編成すると、ドライバーならMP、ガナーならAPが減少していきます。
操作適性に関しては、同程度のレベルにある2人をペアにするべきでしょう。
なおこの値は、操作適性から導き出されます。

★ガナーのいない分隊でも、出撃が認められるようになります。ただし、戦術的には不利になります。
これは、本来2人で操作するものを、たった1人で行なおうとしているためです。
基本的にはペアを組むべきでしょう。

**D）指揮車輌のステータス表示エリア**

このエリアをクリックすると“指揮車輌武装選択ウィンドウ”に移行します。

⑭ 指揮車輌グラフィックと略称

⑮ 武装

最大4つの武装が、略称で表示されます。

⑯ 備品装備

最大8つの装備が、略称で表示されます。

⑰ メインパラメータ

詳細はこの章の“4.武装選択ウィンドウ”で説明していますので、参照して下さい。

- 耐久力（HP：Hit Point）
- 移動行動力（MP：Move Point）
- 攻撃行動力（AP：Attack Point）
- 索敵視界（SA：Sight Angle）
- 索敵距離（SR：Sight Range）
- 燃料（EN：Energy）

⑱ その他のパラメータ

詳細はこの章の“4.武装選択ウィンドウ”で説明していますので、参照して下さい。

- 指揮範囲
- 収容機数　　現在の編成機数／最大収容機数
- 全体重量　　現在の全体重量／許容装備重量
- 武装　　全体重量中の、指揮車輌の装備重量
- RGT　　全体重量中の、全無人機の重量
- 行動負荷

**E）無人機のステータス表示エリア**

このエリアをクリックすると“無人機武装選択ウィンドウ”に移行します。

⑲ 無人機グラフィックと略称、及びメインパラメータ

- HP（耐久力）
- MP（移動行動力）
- AP（攻撃行動力）
- SA（視界角度）
- SR（視界距離）
- EN（燃料）

⑳ 無人機の武装
最大4つの武装が、略称で表示されます。

㉑ 無人機の備品装備
最大8つの装備が、略称で表示されます。

F) コマンドエリア

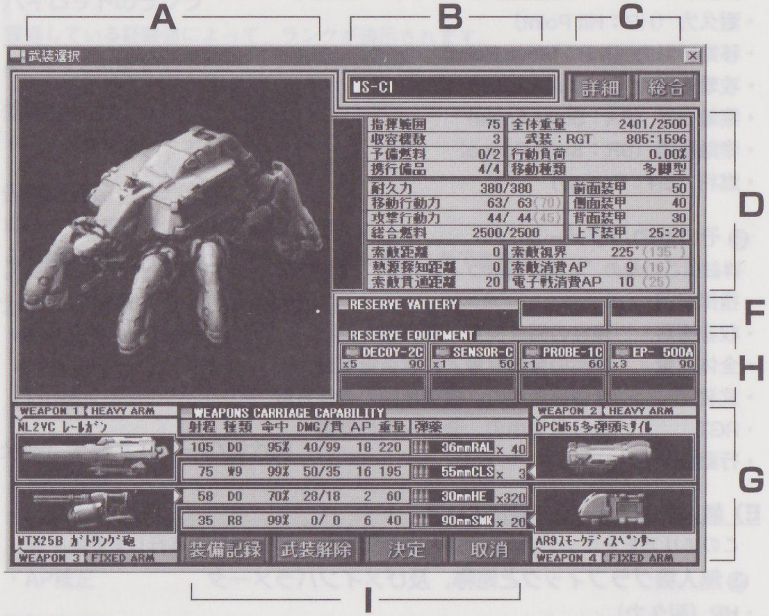
㉒ 決定

## 4.武装選択ウィンドウ

各機体には、装備できる武装や備品に制限が設けられています。
たとえば、指揮車輌は120mmキャノンが装備できますが、無人機は装備できません。
このような場合、武装にストックがあっても、装備選択リストには表示されません。

また指揮車輌も無人機も、武装の最大装備数は4、備品の最大装備数は8です。
しかし機体の種類によって、その最大数は個々に変化します。

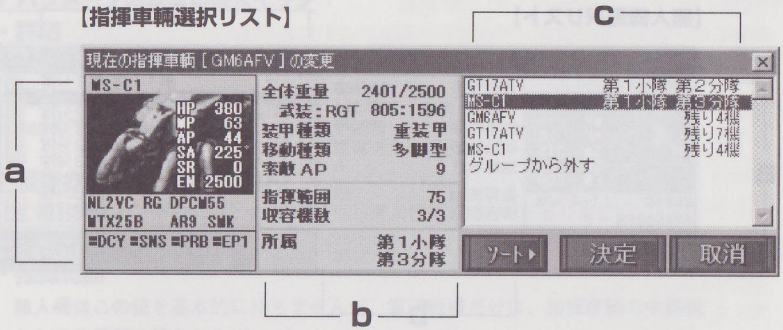





A) 機体のグラフィック

グラフィックエリアをクリックすることで、機体を変更することができます。
指揮車輌の選択では、他の分隊が使用している機体を選択することができます。
この時、現在の指揮車輌は分隊から解放されます。
また搭載されている無人機は、指揮車輌の移動に関わらず、現状を維持します。
無人機の選択に関しても同じです。

【指揮車輛選択リスト】




**a)略記情報**

・指揮車輛名称とグラフィック
・武装
・備品

---

・耐久力（HP）
・MP（移動行動力）
・AP（攻撃行動力）
・索敵視界
・索敵距離
・燃料

**b)追記情報**

・全体重量
・武装：RGT
・装甲種類
・移動種類
・索敵AP

---

・指揮範囲
・収容機数　　現在の収容数／最大収容数

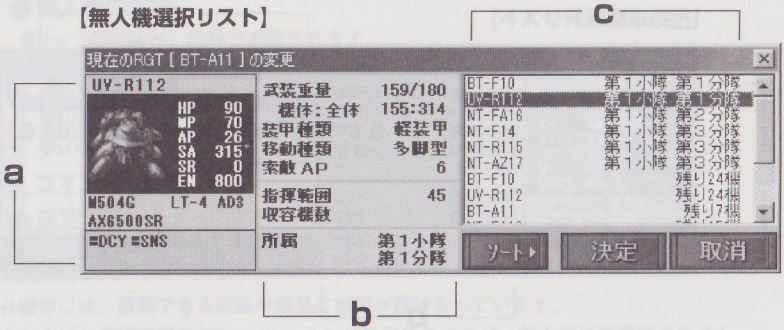
---

・所属している小隊・分隊

**c)リスト**

・選択可能な機体名称一覧
・所属している小隊・分隊
・指揮車輛の残数

【無人機選択リスト】




**a)略記情報**

・無人機名称とグラフィック
・武装
・備品

---

・耐久力（HP）
・MP（移動行動力）
・AP（攻撃行動力）
・索敵視界
・索敵距離
・燃料

**b)追記情報**

・武装重量
・機体：全体
・装甲種類
・移動種類
・索敵AP

---

・指揮範囲
・収容機数　（無人機にはありません）

---

・所属している小隊・分隊

**c)リスト**

・選択可能な機体名称一覧
・所属している小隊・分隊
・無人機の残数

**B）機体の名前**

### C）パラメータの表示切替スイッチ

・詳細

D）のパラメータを表示させます。

・総合

P40の“E）パラメータ評価”を表示させます。

### D）機体のパラメータ表示エリア

武装選択ウィンドウには、指揮車輌用と無人機用の2種類があります。
“収容機数”“重量”以外の情報はすべて同じです。

・指揮範囲

無人機はこの値を基本的に持ちませんが、電子戦機だけは、指揮車輌の中継機としての役割を果たします。
電子戦に関しては、“第9章の4.ユニットコマンド”を参照して下さい。

・収容機数　　現在の編成機数／最大収容機数

作戦に参加するためには、収容機数以内の無人機を編成しなければなりません。
収容機数の異なる指揮車輌に変更した場合でも、無人機の編成は維持されます。
そのため、特に収容機数が少なくなるような変更をした場合には、無人機の編成機数をチェックするようにして下さい。
また、無人機はこの値を持ちません。

・予備燃料　　携行数／最大数

予備燃料は最大2個まで携行できます（ただし、機体によって異なります）。
F）予備燃料表示エリアに、携行する予備燃料が表示されます。

・備品　　携行数／最大数

備品は、最大8個まで携行できます。
H）備品表示エリアに、携行する備品が表示されます。

・全体重量　　現在の装備重量／許容装備重量

指揮車輌の武装・予備燃料・備品と、無人機（武装を含む機体の全重量）の合計重量が表示されます。
ただし、指揮車輌自体の機体重量は関与しません。
許容重量を超えると、少しずつMPとAPに負荷がかかるようになります。
基本的に許容重量の2倍まで装備した時点で行動負荷は100%になり、MPとAPは1になってしまいます（2倍以上の装備をすることも可能です）。
無人機を戦場で展開することを考えて装備を行ってください。

※無人機の場合

・武装重量

武装の合計重量が表示されます。
指揮車輌と同じく、許容重量を超えると、少しずつMPとAPに負荷がかかるようになります。
基本的に許容重量の2倍まで装備した時点で行動負荷は100%になり、MPとAPは1になってしまいます（2倍以上の装備をすることも可能です）。

・武装：RGT　武装重量：無人機重量

武装には、指揮車輌の武装・予備燃料・備品の合計重量が表示されます。
RGTには、無人機（武装を含む機体の全重量）の合計重量が表示されます。

※無人機の場合

・機体：全体

機体には、その機体自体の重量が表示されます。
全体には、機体重量と武装の合計重量が表示されます。

【指揮車輌と無人機の重量】

指揮車輌には、編成時に無人機の重量が関わってきます。
無人機を指揮車輌に格納したままで戦術行動を取る場合には、注意が必要です。
逆に無人機は、重量を決定する要素は武装だけです。
指揮車輌への負担をいかに抑えるかが、装備のポイントになるでしょう。
指揮車輌と無人機にとって、重量の意味がそれぞれ異なることに気をつけて下さい。

・行動負荷

指揮車輌は、その武装・予備燃料・備品と搭載している全無人機の合計重量が、許容重量を超えている場合に、MPとAPにペナルティが発生します。
この時、許容重量の2倍を超えた時点で、行動負荷は100%になります。
また無人機は、その武装・予備燃料・備品の合計重量が、許容重量を超えている場合に、MPとAPにペナルティが発生します。
この時、許容重量の2倍を超えた時点で、行動負荷は100%になります。

・移動種類

機体の移動種類を表示します。
駆動輪型・多脚型・二脚型・飛行型に分類されます。
この移動種類によって、戦術マップ上で消費する移動MPが異なってきます。
詳しくは、**“第11章の1.移動”**を参照して下さい。

・耐久力（HP：Hit Point）　現在値／最大値

・移動行動力（MP：Move Point）　現在値／最大値

（）内は、機体本来のMPが入ります。

・攻撃行動力（AP：Attack Point）　現在値／最大値

（）内は、機体本来のAPが入ります。

・総合燃料（EN：Energy）　現在値／最大値

MPとAPを消費した分だけ、燃料から差し引かれていきます。
燃料が0になった時点で、APとMPを消費する行動をすることができなくなります。
燃料とは即ち、総行動力です。
予備燃料と、機体本体の燃料の合計が総合燃料です。

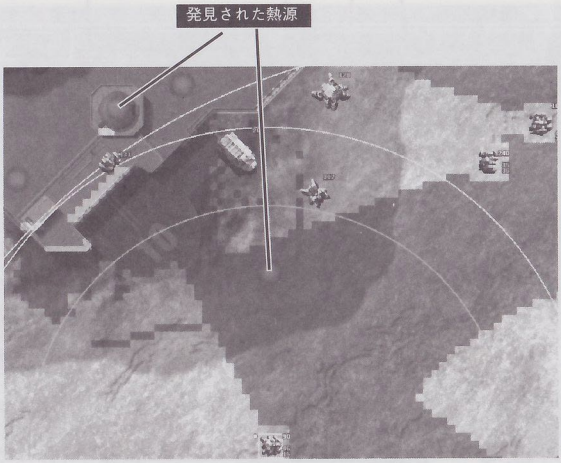
・装甲度

前面、側面、背面、上面、下面の5つの装甲が存在します。
装甲度が高い場合、これにダメージを与えるためには、装甲を貫くだけの武器の貫通力が必要になります。
詳しくは、**“第11章の6.攻撃と防御”**を参照して下さい。

・索敵距離（SR：Sight Range）

・熱源探知距離

熱源探知は、索敵視界外に存在する敵ユニットを、熱源という形で索敵します。
また、常に360°の視界を持っています。




・索敵貫通

スモークなどの遮蔽物をどれだけ貫通できるかを表した数値です。

・索敵視界（SA：Sight Angle）

通常時の視界角度が表示されます。
（）内は、機体本来の値が入ります。

・索敵消費AP

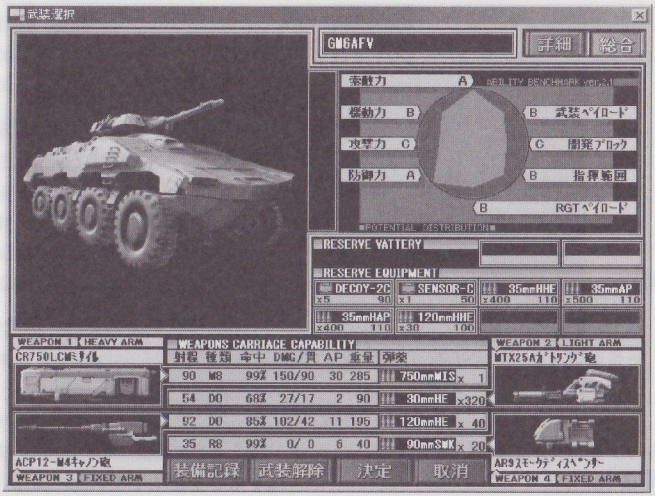
（）内は、機体本来の値が入ります。

・電子戦消費AP

（）内は、機体本来の値が入ります。

## E）パラメータ評価表示エリア

これは以下の8つの要素を、全機体で相対評価した性能分布グラフです。
評価は高い方からABCDEの5段階です。




6

**・索敵力**

索敵範囲や視界、熱源探知力などを評価しています。

**・機動力**

基本MPや基本燃料などを評価しています。

**・攻撃力**

基本APや装備制限などを評価しています。

**・防御力**

機体の装甲度やHPを評価しています。

**・武装ペイロード**

武装可能なハードポイント数や許容重量などを評価しています。

**・開発ブロック**

その機体の開発がどれだけ進んでいるかを評価しています。
開発ブロックが上がると、機体の外観は同じでも、性能は少しずつ向上していきます。

**・指揮範囲**

指揮範囲を評価しています。

**・RGTペイロード**

無人機の収容能力を評価しています。
これは指揮車輌のみの評価です。

### F）予備燃料表示エリア

予備燃料を装備できる機体の場合、ここをクリックして予備燃料を選択することができます。

❶ 予備燃料名称

❷ 容量

予備燃料の容量です。

燃料は、予備燃料から消費されていきます。

❸ 重量

❹ 残数

### G）武装表示エリア

武装を装備できる機体の場合、ここをクリックして武装を選択することができます。

装備できる武装は最大4ヶ所ですが、装備種類には以下の3種類があります。

#### 1.FIXED ARM

機体固有の武装で、機体を選択した時点で装備されて登場します。

他の武装に変更したり、除装したりすることはできません。

装填する弾薬を変更することは可能です。

また、通常に選択する武装よりも、高い性能を持っています。

#### 2.HEAVY ARM

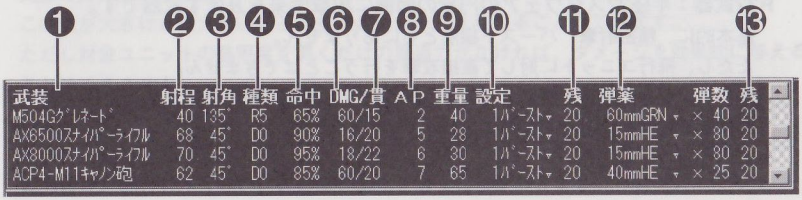
軽武装と重武装を装備できます。

武装の軽重は、データブックを参照して下さい。

#### 3.LIGHT ARM

軽武装を装備できます。

武装の軽重は、データブックを参照して下さい。



❶武装名称

❷射程距離

攻撃ユニットから、どれだけの距離を攻撃できるかを表しています。
単位はスクウェアです。

❸射角

機体の方向に対して、その武器が攻撃できる角度です。
射角が広い武装の場合、攻撃がユニットの方向によって制限されにくくなる分、
有利になると言えます。

❹種類

武器には、着弾地点からどれだけの距離に影響を及ぼすかの差があります。
種類は、1スクウェアにのみ高い精度で攻撃できるライフルや、広範囲にダメージを及ぼす
グレネードなどの違いを表しています。
それらの種類は、アルファベットと数字によって表されています。

【D】直接攻撃武器

視界内に捉えている敵ユニットに対して、直線的に攻撃する武器です。
そのため、射線を遮るような高低差や遮蔽物がある場合には、攻撃することができません。

D0武器：単一の敵ユニットを攻撃する武器です。
命中率を高める精密射撃ができる武器は、D武器に限られています。

【R】間接攻撃武器

視界に捉えていない場合でも、攻撃のできる武器です。
また、非直線的に攻撃するので、射線が通っていなくても攻撃することができます。
さらに、攻撃対象ユニットのいない場所にも攻撃することができます。
ただし、命中率によって、着弾地点がずれることがあります。
また、射程よりも高い場所を超えることはできません。

R武器は、爆心地を1つだけ持っています。
そのため、爆心地から離れるとダメージが少しずつ小さくなっていきます。
また、高低差によって爆発の波及が遮蔽されることもあります。

爆心地にいたユニットは、被弾時の装甲貫通判定において、上面装甲を用いることになります。
また、その周囲のユニットは、通常通り、方向による装甲貫通判定を行います。

R??武器：半径??スクウェアの円状の範囲に攻撃効果を及ぼす武器です。
基本的に、精密射撃、バースト機能ともにありません。
ただし、飛行ユニットに対して直接攻撃を行うことはできません。
飛行ユニットの飛行高度によっては、地面からの爆発攻撃力の減衰が発生し、
効果を及ぼせないことがあります。

【M】
視界に捉えている敵ユニットに対して、非直線的に攻撃する武器です。
射線が通っていなくても攻撃することができます。

M武器は、爆心地を1つだけ持っています。
そのため、爆心地から離れるとダメージが小さくなります。
特にM型武器は、距離による効果減衰率が大きいので、直撃以外のダメージは半減してしまいます。
爆心地にいたユニットは、被弾時の装甲貫通判定において、上面装甲を用いることになります。
また、高低差によって爆発の波及が遮蔽されることもあります。
さらに、射程よりも高い場所を超えることはできません。
また、攻撃対象がデコイを持っている場合、直撃を回避されてしまいます。
この場合でも、装甲判定は上面を使用します。

**M??武器：半径??スクウェアの円状の範囲に攻撃効果を及ぼす武器です。**
基本的に、精密射撃、バースト機能ともにありません。

【W】
視界に捉えていない場合でも、攻撃のできる武器です。
また、非直線的に攻撃するので、射線が通っていなくても攻撃することができます。
さらに、攻撃対象ユニットのいない場所にも攻撃することができます。

W型武器は、爆心地を複数持っています。
そのため、すべての対象ユニットは、等しく装甲貫通判定を行います。
この時被弾したユニットは、上面装甲を判定に用います。
また、射程よりも高い場所を超えることはできません。

**W??武器：半径??スクウェアの円状の範囲に攻撃効果を及ぼす武器です。**
基本的に、精密射撃、バースト機能ともにありません。

### ❺命中率
武器の持つ命中精度です。
ガナーの能力値、精密射撃、バースト設定によって影響を受けます。

### ❻DMG（ダメージ）
武器の持つ破壊力です。
この値が大きければ大きいほど、多くのダメージを与えることができます。
ただし対象ユニットの装甲度を貫くだけの貫通力がなければ、ダメージを効果的に与えることはできません。

### ❼貫通力
武器の持つ貫通力です。
この値が大きければ大きいほど、硬い装甲を貫くことができます。

**❽ AP**

攻撃に消費するAPの値です。
精密射撃やバーストによって、増減します。

**❾ 重量**

武器の重量です。

**❿ 設定**

精密射撃やバースト機能を設定することができます。
武器によって選択可能な設定が異なります。
ここでの設定は、戦場にも引き継がれます。

**⓫ 武器の残数**

その武器がどれだけ残っているかを表しています。

**⓬ 弾薬**

その武器に装弾できる弾薬を選択することができます。
弾薬の種類によって、ダメージや貫通力が変化します。
また弾数によっては、重量が異なります。
弾薬が消費されていくと、重量が少しずつ軽くなって行きます。
また、武装選択画面上の弾薬部分をクリックすることで、直接装填弾薬を変更することができます。

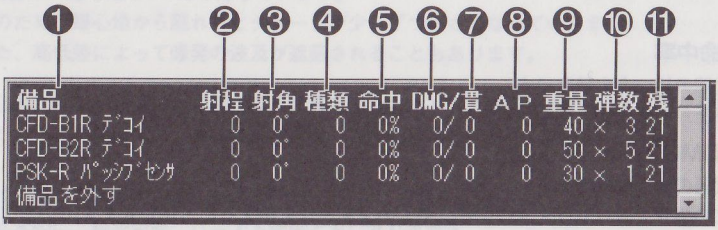
**⓭ 弾薬の残数**

その弾薬がどれだけ残っているかを表しています。

**※武装の多くは、弾薬側に貫通力やダメージの値を持っています。**
**そのため、「弾を入れない」にすると、情報が大きく変化しますので注意して下さい。**

**H）備品表示エリア**

備品を装備できる機体の場合、ここをクリックして備品を選択することができます。
表記は武装選択リストに準じます




**❶ 備品名称**

**❷ 射程距離**

**❸ 射角**

**❹ 種類**

❺ 命中率

❻ DMG（ダメージ）

❼ 貫通力

❽ AP

❾ 重量

❿ 弾数

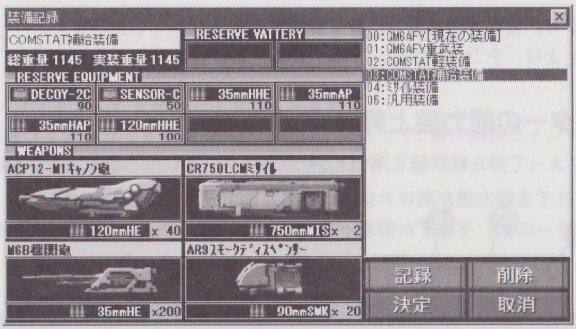
使用する備品の場合、その使用回数を表します。

⓫ 残数

### l) コマンドエリア

**・装備記録**

指揮車輌と無人機の武装を記録することで、後々の編成を手軽に行うことができるようになります。




○記録（指揮車輌・無人機、各20個最大）

武装選択ウィンドウで選択されていた装備の記録を行うことができます。
この時、左上の名前テキストボックスで名称を変更することもできます。
登録した名前が、右側の名称リストに表示されます。

○削除

選択してい装備記録を削除することができます。

○決定

装備記録を呼び出します。

○取消

この画面に移行する前の状態に戻ります。

**・武装解除**

すべての装備を解除します。

**・決定**

装備を決定して、編成に戻ります。

**・取消**

この画面に移行する前の状態に戻ります。

## 5.指揮車輌と無人機の装備

### 1）指揮車輌

指揮車輌は、無人機に比べるとその装備が充実しています。
大口径砲、長距離ミサイルなどの武器はもとより、予備弾薬の携行と戦場での弾薬交換が可能なのは指揮車輌だけです。
また、無人機の燃料補給用に大容量の予備燃料を装備することも可能です。
反面、装備においては無人機の重量が関与するなど、編成には細心の注意が必要になります。
装備の冗長性を、分隊においてどう運用するかが重要になるでしょう。

### 2）無人機

無人機の最大の弱点は、武装の冗長性が少ない点です。
武器に装填されている弾薬以上の予備弾薬を携行するだけのキャパシティもありませんし、また、弾薬を交換するという行為も、指揮車輌なくしてはできないのです。
しかしそれは、得意とする状況が決まっているということに他なりません。
それが、運用方法を位置付ける指針になるはずです。

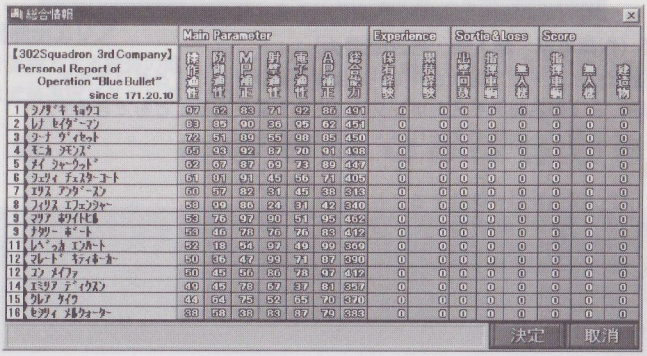
### 3）備品

武器と異なり、備品は定められた数を使用すると失われてしまいます。
弾薬はもとより、デコイやプローブも、使用回数が定められています。



## 6.キャラクターの能力値上昇

作戦の成功によって得た経験値を用いて、キャラクター毎に能力値を上昇させることができます。
上昇させようとする能力値が高ければ高いほど、消費する経験値は大きくなります。
またキャラクターには、それぞれ得意不得意があり、能力によって消費する経験値は大きく異なります。



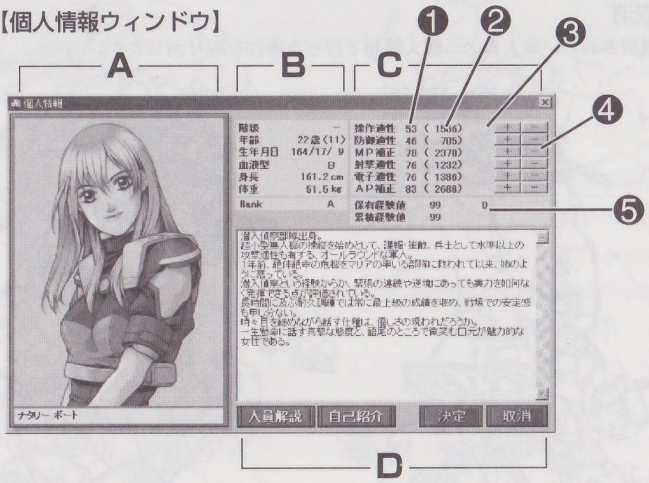

【人員情報ウィンドウ】

- 順位
- 名前
- 各能力値
- 能力値の総合値
- 保有経験値

・累計経験値
累計経験値は99999が上限ですので、それ以上の経験値は獲得することができません。
・出撃回数
・被撃破数
指揮車輌
無人機
・撃破数
指揮車輌
無人機
建造物
建造物とは、砲台、レーダーを指します。
・決定
個人情報ウィンドウで行った能力値の上昇を、決定します。
ここで決定した時点で、取り消しは効かなくなります。
・取消
個人情報ウィンドウで行った能力値の上昇を、すべて取り消します。

各項目をクリックすることでソートすることができます。
また、人員情報ウィンドウでキャラクターを選択することで、個人情報ウィンドウに移ります。
実際の能力値の上昇は、個人情報ウィンドウで行います。

【個人情報ウィンドウ】




A）キャラクターのグラフィックと名前

B）キャラクターの詳細情報

C）能力値上昇操作エリア

❶ 6つの能力値

❷ 能力値の上昇に必要な経験値

❸ 上昇させた値

人員情報ウィンドウで決定をするまで変更が可能です。

❹ 上昇・下降ボタン

経験値の許す限り、上昇値を変更することができます。
下降ボタンは、上昇させようとしている値に限り効果を持ちます。
能力値を下げるために使うことはできません。

❺ 消費しようとしている経験値

消費しようとしている経験値は、上昇・下降にともなって変化します。

D）コマンドエリア

・人員解説

人員解説文が表示され、音声が流れます。

・自己紹介

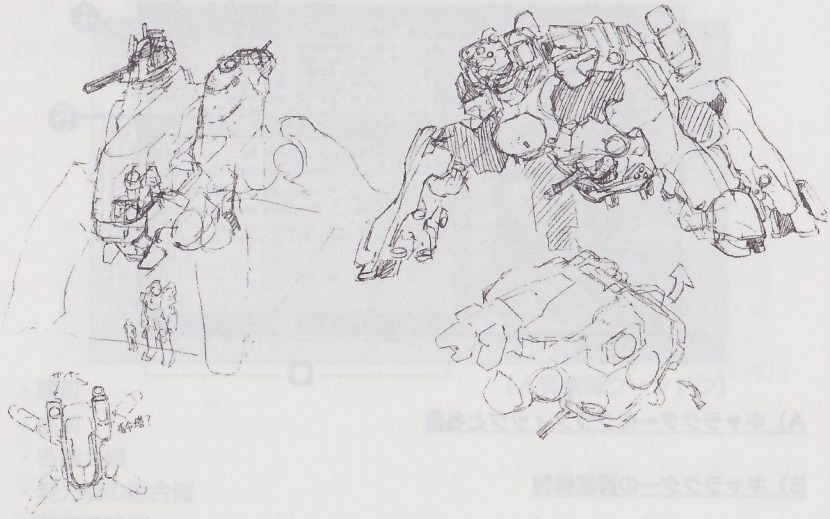
自己紹介文が表示され、音声が流れます。

・決定

選択されている人員の、個人情報で行った操作を一旦決定します。
人員情報ウィンドウで決定しない限り、再度変更が可能です。

・取消

選択されている人員の、個人情報で行った操作を取り消します。



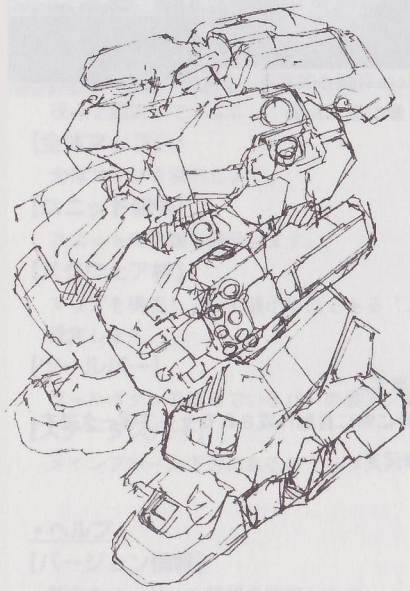
# 第7章　作戦開始

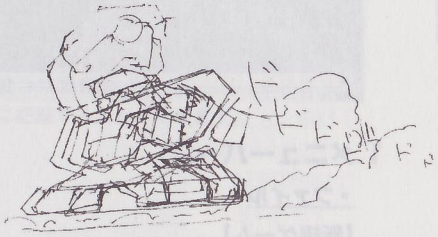
## 1.支援攻撃と作戦行動

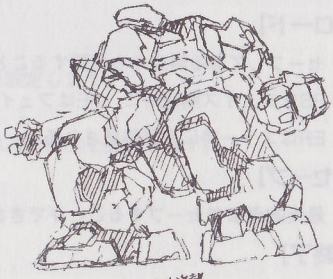
支援攻撃は、302機兵大隊第3中隊の作戦行動に先立って行われます。
作戦遂行日数以内であれば、支援攻撃と実際の作戦行動の組み合わせは自由です。
【支援＋作戦行動】【作戦行動のみ】【支援と作戦の延期】という3つの選択肢をどう用いるかが、ポイントになるでしょう。
戦場の状態や、人員の健康状態によっては、時として時間稼ぎも必要になるかもしれません。

## 2.戦場への進入位置の決定

**“第4章の4.作戦に関する各種情報の確認”**の地図で確認した戦場への侵入を、戦術マップ上で実際に行います。
戦場への配置は、小隊単位で行われます。
作戦で決められている侵入候補エリアに対して、最大3小隊を投入することになります。
部隊を分散させる場合には、中隊の構成をプランに合わせて編成するべきでしょう。

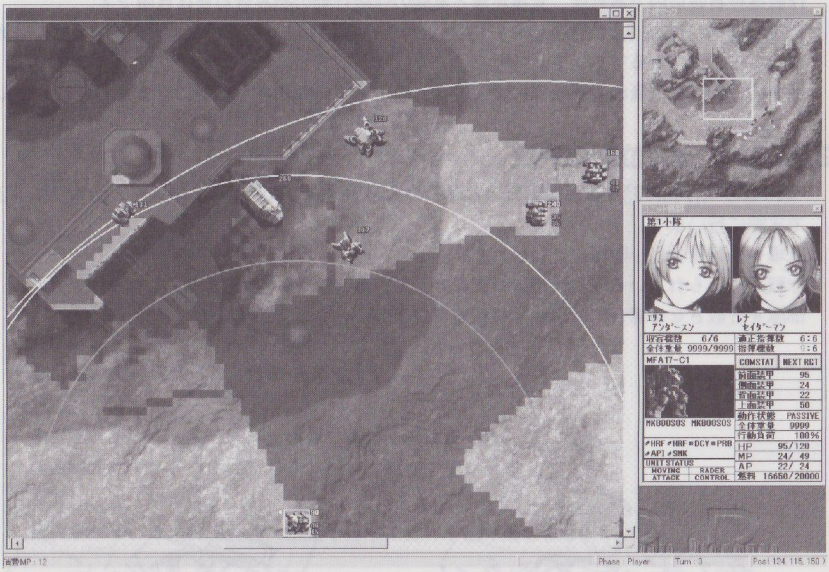






# 第8章　戦術の概要

戦術画面でのユニットの詳細な操作の前に、戦術の概要をここで説明します。



## 1.メニューバー

### ・ファイル

**【新規ゲーム】**

ゲームを最初から始めます。

最初の作戦の作戦説明から始まります。

**【ロード】**

セーブしてある時点から再開することができます。

PSはフェイズ開始時に、PEはフェイズ終了時に常に自動作成されるセーブデータです。

ERはエラー時に自動作成されるセーブデータです。

**【セーブ】**

最大99個までセーブすることができます。

**【終了】**

Remote Presenceを終了します。

**・ゲーム**

**【ターン更新】**

プレイヤーフェイズを終了します。

**【撤退】**

プレイヤーフェイズ中であれば、いつでも戦場から撤退することができます。

**【勝利条件】**

作戦の勝利条件を表示します。

**【敗北条件】**

作戦の敗北条件を表示します。

**【環境設定】**

“第4章の1.メニューバー”を参照して下さい。

**・表示**

各ウィンドウ・バーの表示／非表示を設定します。

**【ウィンドウ再配置】**

メインフレームのサイズに合わせて、ウィンドウを再配置します。

**【戦術マップ追加】**

**最大4枚まで表示することが可能です。**

2枚目以降のマップは、自動スクロール機能がありません。

**【高低差マップ追加】**

**最大4枚まで表示することが可能です。**

2枚目以降のマップも、基本的な動作は1枚目と変わりません。

視点を固定して、ユニット視点と全体像を同時に把握することができます。

**【全体マップ】**

全体マップを表示します。

**【ユニット情報】**

ユニットの情報を表示します。

**【スクウェア枠】**

マップを構成している最小単位である“スクウェア”のアウトラインの表示／非表示を設定します。

**【ツールバー】**

ツールボタンの並んでいるバーの表示／非表示を設定します。

**【ステータスバー】**

メインフレーム下方にあるステータスバーの表示／非表示を設定します。

**・ヘルプ**

**【バージョン情報】**

製品のバージョン情報を表示します。

## 2.ツールバー

メニューバーの中でも使用頻度の高いコマンドをツールバーに用意しています。

①新規ゲーム
②ロード
③セーブ
④撤退
⑤ターン更新
⑥戦術マップの追加
⑦高低差マップの追加
⑧全体マップの表示
⑨ユニット情報の表示
⑩スクウェア枠

## 3.ステータスバー

戦術に最低限必要な情報が表示されます。

①情報表示エリア
移動に消費するMPなどを表示します。

②フェイズ表示エリア
プレイヤー・エネミィいずれかのフェイズを表示します。

③ターン表示エリア
現在のターン数を表示します。

④現在の日数
作戦遂行日数を表示します。

⑤座標表示エリア
（X．Y．Z）＋“地形種類”で表示されます。

## 4.戦術ウィンドウ

**・コマンドメニュー**

自軍のユニットを右クリックすると、ユニットのコマンドメニューが表示されます。
コマンドの詳細は“第9章の4.ユニットコマンド”を参照して下さい。

**・フロートメニュー**

戦術ウィンドウ内で右クリックすると、フロートメニューが表示されます。
メニューバーの中でも使用頻度の高いコマンドが用意されていますので、活用して下さい。

**・画面のスクロール**

ユニットのいない場所で左クリックでドラッグすると、マウスカーソルが変化して、スクロールができます。
また、画面端にマウスカーソルを持っていくと、やはりマウスカーソルが変化しますので、クリックし続けてスクロールすることもできます。

## 5.全体マップウィンドウ

戦術マップ全域が表示されるウィンドウです。

全体マップ上にある白い矩形は、戦術マップウィンドウに表示されているエリアを指します。

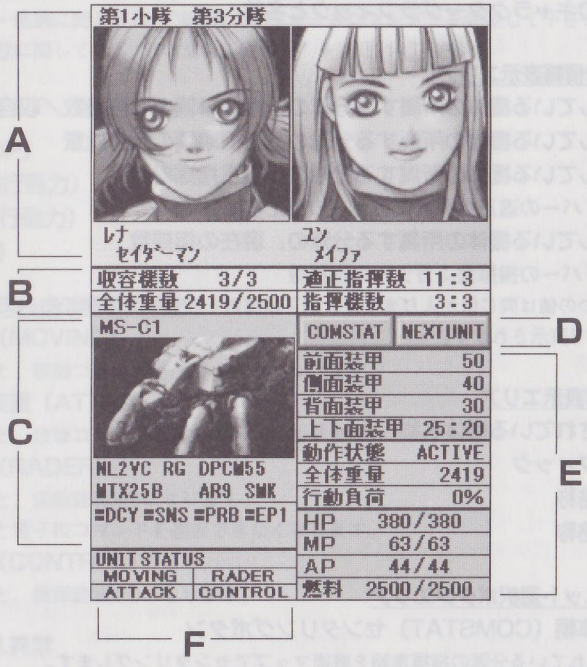
この矩形をドラッグして移動することで、戦術マップの表示エリアを変更することもできます。

## 6.高低差マップウィンドウ

高低差マップのコントロールは、作戦説明の高低差マップと同じです。

“第4章の4.作戦に関する各種情報の確認” を参照して下さい。

## 7.ユニット情報ウィンドウ




選択された機体の分隊情報と、各機体の状態を表示します。

また、ユニット情報ウィンドウ内で右クリックすると、フロートメニューが表示され、各種情報に切り替えたり、ウィンドウを表示したりすることができます。

**・通常表示**

基本的な情報が表示されます。

**・武器詳細**

備品部分を、武装の詳細情報に切り替えます。

武装略称・種類：射程／貫通力という表示になります。

**・グラフィック表示**

機体の大きなグラフィックを表示します。

**・分隊情報**

現在の分隊情報を表示します。

※武器及び備品が使用できない場合には、灰色の文字で表示されます。

**A）キャラクター表示エリア**

・所属小隊、及び分隊

・分隊のキャラクターグラフィックと名前

**B）分隊情報表示エリア**

・選択している機体の所属する分隊の、指揮車輌の収容機数／収容許容機数

・選択している機体の所属する分隊の、指揮車輌の全体重量

・選択している機体の所属する分隊の、適正指揮機数

ドライバーの適正指揮数：ガナーの適正指揮数

・選択している機体の所属する分隊の、現在の指揮数

ドライバーの指揮数：ガナーの指揮数

この2つの値は同じ値が入りますが、適正指揮数を超過している場合には、

赤数字で表示されます。

**C）機体表示エリア**

・選択されている機体名称

・グラフィック

・武装略称

・備品略称

**D）ユニット選択ボタンエリア**

・指揮車輌（COMSTAT）センタリングボタン

選択されている分隊の指揮車輌を戦術マップでセンタリングします。

その後、順番に指揮車輌を選択していきます。

・ネクストユニット（NEXT UNIT）センタリングボタン

選択されている分隊の機体を、戦術マップで順番にセンタリングします。

その後、すべての機体を選択していきます。

**E）機体のパラメータ表示エリア**

・装甲
　・前面
　・側面
　・背面
　・上下
　左側が上面装甲：右側が下面装甲です。
・動作状態
　①能動モード　：ACTIVE
　②受動モード　：PASSIVE
　③格納　　：HANGER
　④指揮障害　　：JAMMING（電子戦によって指揮権を失った状態）
　⑤指揮車輌損失：STRAY（指揮車輌を失った状態）

※③～⑤は無人機のみの表示です。
能動・受動・格納に関しては、“第9章の4.ユニットコマンド”を参照して下さい。
指揮障害状態に関しては、“第11章の3.電子戦”を参照して下さい。

・全体重量
・行動負荷
・耐久力（HP）
・MP（移動行動力）
・AP（攻撃行動力）
・燃料（EP）

**F）機体のステータス表示エリア**

・移動装置（MOVING）
破壊されると、移動コマンドを選択できなくなります。
・火器管制装置（ATTACK）
破壊されると、攻撃コマンドを選択できなくなります。
・電子装置（RADER）
破壊されると、索敵範囲が0になります。
また、索敵と電子戦コマンドを選択できなくなります。
・指揮装置（CONTROL）
破壊されると、指揮範囲が0になります。

**※ステータス異常**

機体が攻撃を受けダメージを負う毎に、各装置のステータスは悪化していきます。
以下にステータスの変化を記します
青色：ステータスOKの状態
黄色：危険状態
赤色：破壊状態
詳しくは、“第11章の7.損傷”を参照して下さい。

# 第9章　プレイヤーフェイズの操作

## 1.戦術マップ上の操作概要

プレイヤーは、指揮車輌と無人機のそれぞれに命令を与えてユーザーターンを進行させます。
戦術ウィンドウ上に表示されているユニットを左クリックすると、ユニット情報ウィンドウにそのユニットのデータが表示されるとともに、移動範囲が表示されます。
また、ユニットを右クリックすることでコマンドメニューが表示されます。
移動や攻撃などのコマンドを選択することで、ユニットへの命令を行うことになります。
ユニットの行動は移動行動力（MP：MOVE POINT）と攻撃行動力（AP：ATTACK POINT）のいずれかを要し、1ターン内の行動は、機体と搭乗者によって決定されるMPとAPによって制限されることになります。

## 2.戦術マップ上のユニット表示

戦術マップ上ユニットには、3種類の数値が表示されています。
また、ユニットを選択すると分隊表示マーク“●”が表示されます。

### ①HP（耐久力）

機体の右上に表示されます。
損害が5割で黄色、8割で赤色の表示になります。

### ②MP（移動行動力）

機体の右中に表示されます。

### ③AP（攻撃行動力）

機体の右下に表示されます。

### ④分隊表示

機体の左上に表示されます。
白い“●”は、選択された分隊に所属する全機体に表示されます。
また、赤い“●”は、指揮範囲を外れた機体です。

### ⑤指揮車輌損失（STRAY）マーク・ジャミング（JAMMING）マーク

HPの左側に表示されます。
黄色い“×”は、その無人機が指揮車輌を失っている場合に表示されます。
黄色い“△”は、その無人機がジャミングによって行動不能になっている場合に表示されます。
いずれも、指揮車輌には表示されません。

※②MPと③APは、パッシブセンサを携行している場合で、かつ敵の索敵範囲内にいる時に、赤色の表示になって、危険を警告します。
熱源探知されている場合には、黄色く表示されます。
（この状態は、敵フェイズ内のみで発生することがあります）
また、敵ユニットはHPが常に赤く表示されます。
敵ユニットの場合、MPとAP、分隊表示は表示されません。

## 3.戦術マップの表示

マップのスクウェアは、明るい場所と暗い場所で表現されています。
また、その中にスモークのある場所が存在します。
味方のユニットによって索敵され、地表が見えている場所は明るく、それ以外が暗く表示されています。
ただし索敵範囲は、高低差などによって遮られるために、必ずしも機体の能力を充分に発揮できるとは限りません。
一見して平地のように見えても、わずかな地形の起伏などによって索敵視界が妨げられる可能性がありますので、暗い場所には注意して下さい。
また、ユニットはそれ自体が高さを持っているために、地表が直視できない場合でも、ユニットだけが見えている状態があります。
この高さは、高低差マップのユニットの高さに準じています。

## 4.ユニットコマンド

ユニットを右クリックすると、ユニットコマンドメニューが表示されます。
ユニットを左クリックすると、移動可能範囲が明るく表示されます。
この状態でもう一度ユニットを左クリックしても、ユニットコマンドメニューが表示されます。
ユニットのコマンドには、以下のものがあります。
指揮車輌・電子戦機・無人機・プローブの4種類で、コマンドの有無が変化します。
電子戦機とは、指揮範囲を持った無人機を指します。
詳しくは、**“第11章の4.電子戦闘用無人機”**を参照して下さい。

| | 指揮車輌 | 電子戦機 | 無人機 | プローブ |
|---|---|---|---|---|
| ①【移動】 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ②【方向変更】 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ③【攻撃】 | ○ | ○ | ○ | × |
| ④【備品使用】 | ○ | ○ | ○ | × |
| ⑤【索敵】 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ⑥【電子戦】 | ○ | ○ | × | × |
| ⑦【モード変更】 | ○ | ○ | ○ | × |
| ⑧【格納】 | ○ | × | × | × |
| ⑨【展開】 | ○ | × | × | × |
| ⑩【備品換装】 | ○ | × | × | × |
| ⑪【指揮権譲渡】 | ○ | × | × | × |
| ⑫【除装】 | ○ | ○ | ○ | × |
| ⑬【調査】 | ○ | ○ | ○ | × |

### ①移動

MPを消費して移動を行います。
移動は、コマンドメニューから選択しなくても可能です。
マップ上でユニットを左クリックすると、移動可能範囲が明るく表示されます。
移動先にマウスカーソルを移動させると、ステータスバーに必要なMPが表示されます。
移動先で左クリックすると、移動を開始します。
右クリックで移動コマンドをキャンセルします。
移動決定後、移動中に右クリックすると移動終了場所まで処理をジャンプします。
移動中に敵機を発見する、敵機の臨機攻撃を受けるなどした場合には、ユニットは移動を中止して、その場で停止します。
再度移動や、攻撃に転ずる等、新たな指示をして下さい。
また、高低差の踏破などの移動に関する詳細なルールは**"第11章の1.移動"**を参照して下さい。

### ②方向変更

MPを消費してユニットの方向を変更します。
ユニットの方向は8方向あり、1角度変更する毎に1MPを消費します。
つまり90度変更で2MP、真後ろに変更すると4MPになります。

### ③攻撃

APを消費し、装備されている武装で攻撃を行います。
弾薬の交換や、バースト・精密射撃などの攻撃設定も、ここで行うことができます。
ただし、弾薬交換は指揮車輌しか選択できません。



| 武装 | 射程 | 射角 | 種類 | 命中 | DMG/貫 | ＡＰ | 状態 | 設定 | 弾薬 | 弾数 | 臨機 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CR750LCMﾐｻｲﾙ | 90 | 180° | M8 | 99% | 150/90 | 30 | ○ | 1ﾊﾞｰｽﾄ | 750mmMIS | × 1 | ----- |
| MTX25Aｶﾞﾄﾘﾝｸﾞ砲 | 54 | 135° | D0 | 78% | 27/17 | 12 | ○ | 6ﾊﾞｰｽﾄ | 30mmHE | ×320 | ----- |
| ACP12-M4ｷｬﾉﾝ砲 | 92 | 45° | D0 | 95% | 102/42 | 11 | ○ | 1ﾊﾞｰｽﾄ | 120mmHE | × 40 | ----- |
| AR9ｽﾓｰｸﾃﾞｨｽﾍﾟﾝｻｰ | 35 | 270° | R8 | 99% | 0/ 0 | 6 | ○ | 1ﾊﾞｰｽﾄ | 90mmSMK | × 20 | ----- |

基本的な表示物は、武装選択時と変わりはありません。
武器名称にマウスカーソルを合わせ、左クリックをすれば武器が選択されます。
同様に、設定と弾薬部分で左クリックをすれば、選択肢が表示されます。

バーストの設定によっては、残りAPよりも多い攻撃消費APを要求されることがありますが、最低1発攻撃するだけのAPがあれば、選択することができます。
例えば、1回の攻撃APが5で、3バーストが設定されている場合、消費APは15です。
この時、残りAPが12なら、3バーストを選択しても、実際には2発までを発射し、その後の残りAPが2ということになるわけです。

また攻撃武器選択時、灰色の表示になっている武器は使用することができません。
精密射撃の設定や、1発を撃つだけのAPすら不足しているなどの可能性が考えられます。
精密射撃は通常の2倍のAPを消費しますが、命中精度は飛躍的に向上します。
精密射撃に関しては**"第11章の6.攻撃と防御"**を参照して下さい。

また、状態が“×”と表示されている場合には、武器が破壊されて使用が不可能になっていることを示しています。
さらに“△”は、武器が破壊されやすい状態にあり、命中率が低下していることを示しています。
武器の損傷に関しては**“第11章の7.損傷”**を参照して下さい。

### ④備品使用

携行している備品を使用します。

・プローブ（無人小型索敵機）

1中隊全体で最大20機運用することができます。
プローブは飛行ユニットとして扱うことができます。
指揮範囲の影響を受けず、電子戦の対象になりません。
なお、1度射出すると格納することはできません。
またプローブは指揮車輌にのみ装備することができます。

### ⑤索敵：消費AP不定

APを消費して、索敵を行います。
また、この時熱源探知距離を持つユニットであれば、同時に熱源探知も行います。
機体に設定されているAPを、ガナーの電子適正で補正したAPが、実際に消費するAPです

索敵を行うと、360°全方位で索敵、及び熱源探知を行います。
通常時は、機体に設定された索敵視界でしか索敵は行われません。
この時の視界角度も、ガナーの電子適正によって補正され、広がります。
消費APと視界、及び熱源探知の効果に関しては**“第11章の2.索敵”**を参照して下さい。

### ⑥電子戦：消費AP不定

APを消費して、電子戦闘を行います。
指揮範囲を射程距離として、範囲内のすべての敵無人機に対して電子戦を行うことができます。
この時、見えていない無人機、及び熱源も対象になります。
対象の無人機が、それを指揮する指揮車輌の指揮範囲外に存在する場合、無人機の遠隔操作の妨害に成功します。
またアクティブモードの場合、指揮範囲内であってもジャミングの対象になります。
指揮範囲を持つ指揮車輌・電子戦機からの距離が遠いほど、ジャミングを受けやすくなります。
パッシブモードの無人機は、指揮範囲内に存在する場合、ジャミングの対象にはなりません。
妨害された無人機はMPとAPを失い、一切の行動をとることができなくなります。
所属していた分隊の指揮範囲に復帰すると、自軍フェイズの開始時にMPとAPが回復します。
消費APや成功率など、詳細は**“第11章の3.電子戦”**を参照して下さい。

### ⑦モード変更：5MP

機体はそれぞれ、動作状態を変更することができます。
モードには特徴があるので、状況に応じて変更して下さい。

| | 移動MP | 通常視界 | 臨機攻撃被弾時の損失 | 被電子戦の効果 |
|---|---|---|---|---|
| ・能動（ACTIVE）モード | ×1 | 狭い | MP・AP | 指揮範囲内でも電子戦対象 |
| ・受動（PASSIVE）モード | ＋1 | 広い | MPのみ | 指揮範囲内では無効 |

臨機攻撃時に損失するMP・APに関しては、**“第10章の3.臨機攻撃の効果”**を参照して下さい。

### ⑧格納：5MP／1機

指揮車輌の周囲に存在する、指揮下の無人機を指揮車輌に格納します。
格納された無人機は、毎ターン開始時に燃料が指揮車輌からチャージされます。
燃料のチャージに関しては、**“第11章の9.機体の燃料”**を参照して下さい。
また無人機を格納し、指揮車輌の全体重量が許容重量を超えた場合、MPとAPに負荷がかかりますので、注意して下さい。

### ⑨展開：1MP／1機

指揮車輌に格納されている無人機をマップ上に配置することができます。

### ⑩備品換装：5MP

指揮車輌に格納された無人機に対して行うことができます。
弾薬を交換することができます。
また、燃料は装備していたものを放棄して、付け替えることができます。

### ⑪指揮権譲渡：5MP

指揮車輌の指揮範囲内の、他の分隊に所属している無人機の指揮権を譲り受けることができます。
電子戦機の指揮範囲も、指揮車輌の指揮範囲に加算されます。
また、電子戦によって行動不能のユニットや、指揮車輌を失ったユニットも、指揮権の譲渡対象になります。

### ⑫除装：1MP

武器・備品・予備燃料を除装することができます。
装備重量超過などで、MP・APが制限されている場合には、除装することで装備重量を少なくすることが可能です。
但し、装備は捨てることになります。
その装備が、今後の作戦でどれだけ補充されるかはわかりませんので、注意が必要です。

### ⑬調査（作戦によって変化します）

ユニットのいる場所の調査等を行います。
作戦の成功に必要な対象を捜索したり、マップに対して操作を行う場合に使用します。
消費するMP・APはその調査の性質によって異なります。

## 5.指揮範囲の表示

ユニットが選択されると、そのユニットの所属する分隊の指揮範囲が、**“緑色の線”**で表示されます。
指揮範囲を持つ無人機の指揮範囲も、同時に表示されます。

## 6.索敵範囲の表示

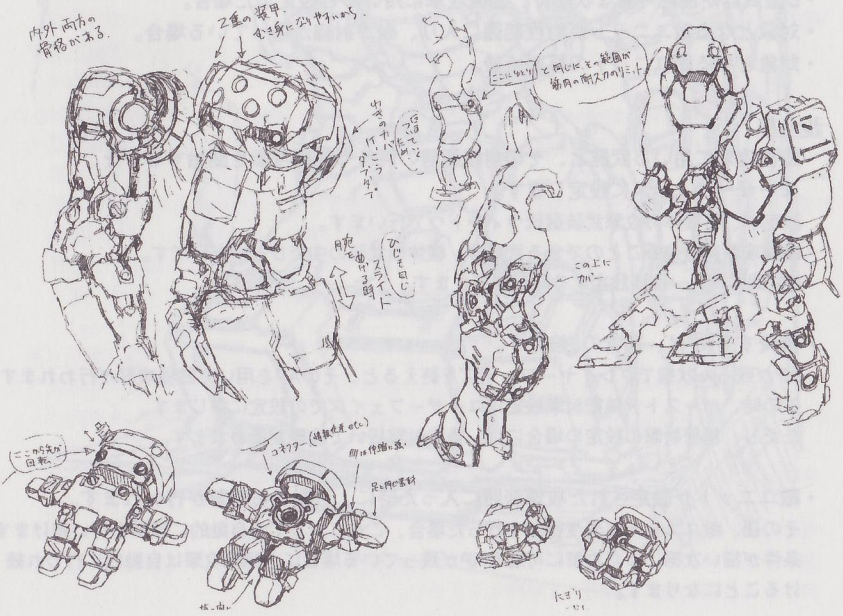
ユニットが選択されると、そのユニットの索敵範囲が**“水色の線”**で表示されます。

## 7.熱源探知範囲の表示

ユニットが選択されると、そのユニットの熱源探知範囲が**“赤色の線”**で表示されます。

## 8.撤退

プレイヤーフェイズ中であれば、任意のタイミングで撤退を行うことができます。
最終日に撤退すると、ゲームオーバーになります。
それ以外であれば、人員や機体を一切損なうことなく、撤退することができます。
また、指揮車輌を失った人員は撤退することで編成に復帰します。



# 第10章　エネミィフェイズの操作

## 1.ターンの更新

すべてのユニットに対して、命令を終了させたと判断したら、ユーザーフェイズを終了して、エネミィ（敵）フェイズに移行します。
この時、すべてのユニットのAPとMPは、エネミィフェイズに持ち越されます。
MPは基本的に用いられることはありません。
しかし、APは以下に説明する臨機攻撃に用いることができます。
APをユーザーフェイズで使い切るかどうかは、周囲の状況によって判断されるべきでしょう。

ユーザーフェイズの終了は、メニューバー、ツールバー、フロートメニューなどから行うことができます。

## 2.臨機攻撃

敵フェイズ中、プレイヤーユニットは臨機攻撃によって、自動的に敵の行動に介入します。
臨機攻撃とは、移動中の敵ユニットに対して行われる牽制攻撃です。
以下に、臨機攻撃が行われる条件とルールを挙げます。

**臨機攻撃の行われる条件**

- D型武器が使用可能な状態で、臨機攻撃に用いると設定した場合。
- 対象となる敵ユニットが射程範囲に入り、かつ射線が通っている場合。
- 対象となる敵ユニットの移動直後。

**ルール**

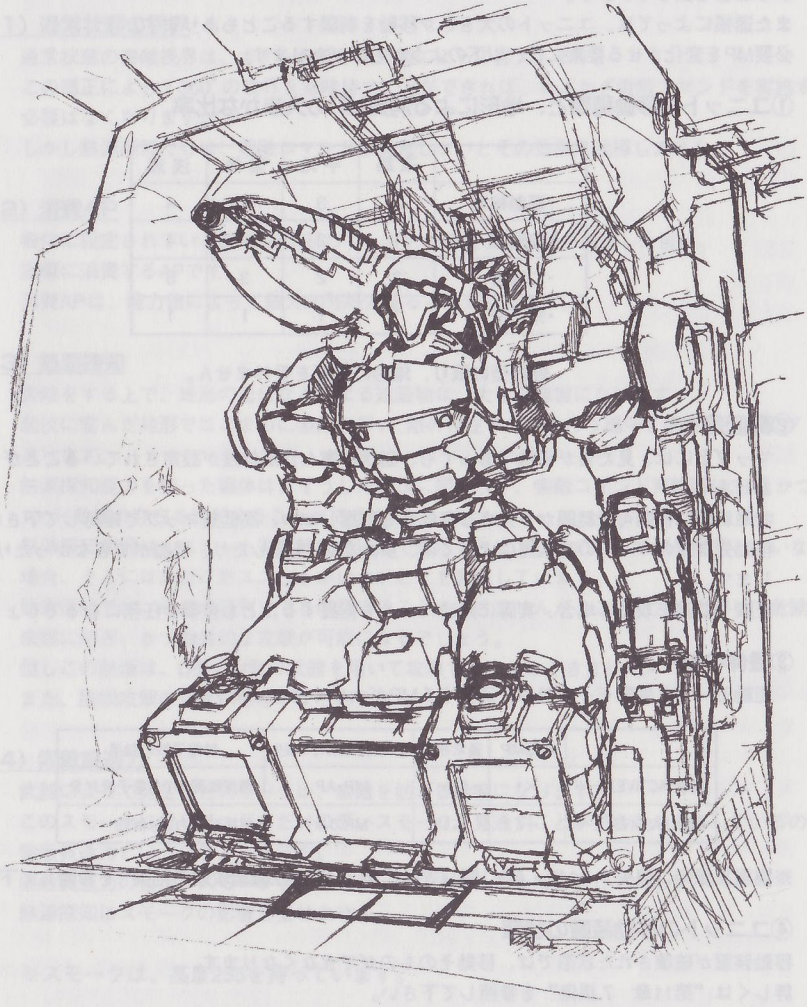
- 臨機攻撃に用いる武器と、その射程距離の何％で臨機攻撃を開始するかを、ユーザーフェイズに設定します。
  設定は、各機体の攻撃武装選択ウィンドウで行います。
  臨機攻撃に用いることのできる武器は、機体の武装の中でひとつだけです。
  D型武器のみ、臨機設定することができます。

- 消費するAPは、通常の2倍です。
  APが残った状態でプレイヤーフェイズを終えると、そのAPを用いて臨機攻撃が行われます。
  この時、バースト・精密射撃設定はユーザーフェイズでの設定に準じます。
  ただし、精密射撃の設定の場合には、通常射撃扱いで攻撃が行われます。

- 敵ユニットが設定された攻撃範囲に入った時に、自動的に攻撃が行われます。
  その後、敵ユニットが再度行動を行った場合、これに対しても自動的に攻撃を行い続けます。
  条件が揃い次第、また攻撃に可能なAPが残っている場合に、臨機攻撃は自動的に行われ続けることになります。

## 3.臨機攻撃の効果

臨機攻撃を受けたユニットは、ダメージの他に行動に制限を受けることになります。
この時の制限は、ユニットのモードによって変わります。
**能動（ACTIVE）の場合、MP・APの両方が減ります。**
**受動（PASSIVE）の場合、MPのみ減ります。**
能動時に減じられる値は、臨機攻撃に消費したAPの半分（通常攻撃消費AP）と同じ値です。
また、受動時に減じられる値は、1発命中毎に1ポイントです。



# 第11章　戦術ルールの詳細

## 1.移動

ユニットの移動は、1スクウェア毎に設定された必要MPを消費することで行われます。
地形に設定されている必要MPは、移動しようとするユニットの種類によって変化します。
つまり同じ距離を移動する場合でも、ユニットの移動種類によって、消費するMPが異なるということを表しています。
また道幅によっては、ユニットの大きさが移動を制限することもあります。
必要MPを変化させる要素には、以下のようなものがあります。

### ①ユニットの移動種類と、地形による消費MPの大まかな比率

| | 道路 | 平地 | 荒地 | 浅瀬 |
|---|---|---|---|---|
| ・駆動輪型 | 1 | 3 | 4 | 4 |
| ・多脚型 | 1 | 2 | 2 | 4 |
| ・二脚型 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| ・飛行型 | 1 | 1 | 1 | 1 |

飛行型に限り、地形の影響を受けません。

### ②高低差

マップ上には、見た目が平地であっても、起伏に富んだ高低差が設定されていることがあります。
索敵範囲や移動可能範囲から大きな高低差を把握しつつ、高低差マップで確認して下さい。
移動先までのルートの高低差によっては、多大なMPを要したり、移動ができなかったりします。
丘陵や要塞を攻める場合、実際に踏破ルートを把握することも重要な任務になるでしょう。

### ③機体のモード

能動モードと受動モードでは、消費するMPが大きく異なります。

| | 移動MP | 通常視界 | 臨機攻撃被弾時の損失 | 被電子戦の効果 |
|---|---|---|---|---|
| ・能動(ACTIVE)モード | ×1 | 狭い | MP・AP | 指揮範囲内でも電子戦対象 |
| ・受動(PASSIVE)モード | +1 | 広い | MPのみ | 指揮範囲内では無効 |

※臨機攻撃時に損失するMP・APに関しては、”第10章の3.臨機攻撃の効果”を参照して下さい。

### ④ユニットの移動装置の状態

移動装置が破壊された状態では、移動そのものができなくなります。
詳しくは“第11章　7.損傷”を参照して下さい。

## 2.索敵

索敵によって、その範囲内に存在する敵ユニットを発見することができます。
機体に設定されている索敵距離は、通常状態であっても索敵状態であっても変化はありません。
しかし基本的に通常視界は、索敵を行った時の視界に比べると狭くなっています。
戦術マップ上で明るく表示される範囲を広く保つことは、即ち敵機の発見率を高めることになります。
そのために、できる限り頻繁に索敵を行うことが重要になります。

### 1）通常状態の視界

通常状態の索敵視界は、ガナーの電子適性値によって拡大します。
この補正によって360°の視界を常時持つことができれば、わざわざ索敵コマンドを実施する必要はなくなります。
しかし熱源探知だけは、索敵コマンドを実施しないとその効果を発揮しません。

### 2）消費AP

機体に設定されている消費APに対して、ガナーの電子適性値を補正した値が、
実際に消費するAPです。
消費APは、能力値によって最大50%軽減することができます。

### 3）熱源探知

索敵をする上で、地形の起伏などによる遮蔽物は、大きな障害になります。
起伏に富んだ地形ではこまめに索敵を行い、敵の存在するであろう場所を把握する必要があります。
熱源探知能力を持った機体は、そうした起伏に関わらず、索敵コマンド実施時に360°かつ100%敵機の存在を探知することができます。
熱源探知範囲は、ユニット選択時に赤い線で表示されます。その中に熱源を発見していない場合、そこには絶対に敵ユニットがいないことを意味しています。
熱源探知では、敵機の種別までを確認することはできませんが、この能力を活用して危険を未然に防ぎ、かつ効果的な攻撃が可能になるでしょう。
但しこの熱源は、D型とM型の武器を用いて攻撃することはできません。
また、臨機攻撃の対象にもなりません。

### 4）索敵貫通力

武器によって発生したスモークは、索敵を妨げる障害になります。
このスモークに対して、どれだけの厚いスモークを見通すことができるかを表しているのが、索敵貫通力というパラメータです。
索敵貫通力の値は、スモークを何スクウェア見通せるかを指し示しています。
熱源探知はスモークの影響を受けません。

※スモークは、高度255を持っています。

## 3.電子戦

電子戦は、指揮範囲を持った機体だけが行使することができます。
範囲内の対象が、その対象を指揮する指揮車輌の指揮範囲外に存在する時、ジャミング（遠隔操作電波妨害）が成功します。
ジャミングを受けたユニットは、再び指揮範囲に復帰するまで、一切の行動をとることができなくなります。
またアクティブモードの場合、指揮範囲内であってもジャミングの対象になります。
指揮範囲を持つ指揮車輌・電子戦機からの距離が遠いほど、ジャミングを受けやすくなります。
パッシブモードの無人機は、指揮範囲内に存在する場合、ジャミングの対象にはなりません。

以下に電子戦の詳細ルールを説明します。

**射程**　機体単体の指揮範囲
**AP**　5～25AP
ガナーの電子適性値によって、25APから小さな値に補正されていきます。
**対象**　指揮範囲を持たない無人機（プローブを除きます）
**成功率**

| 対象無人機のモード | アクティブ | パッシブ |
|---|---|---|
| 指揮範囲外に存在する場合 | 100% | 100% |
| 指揮範囲内に存在する場合 | 最大50% | 無効 |

**効果**　対象のMPとAPを0にします
**回復**　所属していた分隊の指揮範囲に復帰し、かつ自軍のフェイズ開始時に回復します。
また、電子戦によって行動不能のユニットは指揮権の譲渡対象になり、それによって通常状態に復帰することができます。
ただしこの場合も、MPとAPの現在値が回復するのは、自軍のフェイズ開始時です（指揮範囲復帰直後はMP・AP50%）。

## 4.電子戦闘用無人機（電子戦機）

無人機の中には、指揮範囲を持つものがあります。
これらを総称して「電子戦闘用無人機」即ち「電子戦機」と呼称します。
電子戦機は指揮車輌の指揮範囲を中継し、指揮車輌の指揮範囲外に指揮範囲を設けることができます。
指揮車輌の指揮範囲に収めることのできない無人機を、敵のジャミングから守ることが主な任務になります。
また、電子戦機は常に指揮範囲下に置かれますので、ジャミングの対象になることはなく、広い索敵範囲で前衛の目としての役割を果たします。
ただし、指揮装置（CONTROL UNIT）が破壊され、指揮範囲を失った電子戦機は普通の無人機同様に、電子戦の対象になります。

## 5.指揮車輌の損失

指揮車輌を損失すると、指揮下の無人機は行動不能に陥ります。
味方の無人機に対して他の分隊の指揮車輌は、指揮権の獲得を宣言することができます。
また、電子戦によって行動不能に陥った味方無人機の指揮権も獲得することができます。
しかし、適正指揮数を上回る無人機を指揮すると、その能力は少なからず制限されてしまいます。
分隊の無人機の数は、ドライバー・ガナーを問わず適正指揮数以内に収める方が無難と言えます。

### ・適正指揮数

適正指揮数は、ドライバー・ガナーそれぞれの操作適性値によって算出されます。
能力によって最低1機、最大16機まで指揮することができるようになります。
編成時、1分隊に編成できる無人機は最大6機ですが、戦場で無人機の指揮権を移譲し、
指揮下の無人機を増やすことが可能です。

## 6.攻撃と防御

### 1）攻撃に必要なAP

**・バースト**

1バーストで消費するAPが、1発に必要なAPです。
“1発に必要なAP”×“バースト数”が、消費するAPになります。
APが不足している場合でも“1発に必要なAP”以上あれば、APのあるだけ発射すること
が可能です。
わざわざ撃てるバーストまで設定し直す必要はありません。

**・精密射撃**

通常の2倍のAPが必要になります。
臨機攻撃時に限り、通常の攻撃として扱われ、APも通常通りに消費します。

### 2）命中判定

武器による攻撃は、攻撃対象に命中して初めてダメージが発生します。
命中判定に用いられる要素を、以下に列挙します。

**命中率の上昇要素**

**・武器の命中率**
**・弾薬の命中率**
**・攻撃ユニットのガナーの射撃適性**
**・精密射撃の設定**

精密射撃設定での攻撃は、命中率が飛躍的に向上します。

**・バーストの設定**

初弾から後方の弾になるほど、命中率が上昇します。

**命中率の下降要素**

**・距離**

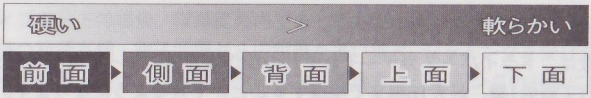
距離が離れれば離れるほど、命中率は下降します。

**・対象ユニットのドライバーの防御適性**
**・火器管制装置が危険状態になると、著しく命中率が下降します。**
**・武器の状態が”△”になると、命中率が低下します。**

### 3）装甲貫通判定

攻撃が命中すると、その攻撃が対象ユニットの装甲を貫通したかどうかを判定します。
ここで装甲を貫通できないと、ダメージを与えることができません。

ユニットが攻撃を受ける方向によって、装甲度は異なります。
装甲度は原則として以下の法則を持っています。




貫通力の高い口径の大きな砲であれば、最も硬い前面装甲をも貫くことができるでしょうし、
貫通力がなくとも、後背や上面からの攻撃であれば、十分なダメージを与えることができます。
敵ユニットとの相対的な位置関係の把握も、重要な任務になります。

## 7.損傷

攻撃を受けると、機体はHP以外にも装置や装備、乗員にダメージが波及します。
その損傷によって、移動装置が壊れたり、武器が使用できなくなったりします。

### 1）機体の損傷

機体の損傷の度合いは、通常状態・危険状態・破壊状態の3段階があります。
それぞれの段階で、不具合が進行します。
機体には以下の3つの装置があります。

**①移動装置**
危険：移動時の消費MPが2倍になります。
破壊：移動コマンドを選択できなくなります。

**②火器管制装置**
危険：攻撃時の命中精度が落ちます。
破壊：攻撃コマンドを選択できなくなります。

**③電子装置**
危険：索敵範囲が半分になります。
破壊：索敵範囲が0になります。
　　索敵コマンドと電子戦コマンドを選択できなくなります。

**④指揮装置**
危険：指揮範囲が半分になります。
破壊：指揮範囲が0になります。

**2）武器・備品の損傷**

武器が破壊されると、その武器を使っての攻撃ができなくなります。
また交換用の弾薬やプローブ・予備燃料などの備品も、換装・使用ができなくなります。

**3）乗員の負傷**

ドライバー・ガナーは負傷すると健康状態が悪化していきます。
健康状態が悪化すると、6つの能力値がそれぞれ低下していきます。
作戦そのものの続行が困難になるようであれば、撤退が望まれます。

## 8.健康状態

作戦時間が進むに連れて、乗員の健康状態は少しずつ悪化していきます。
また、攻撃を被った時に損傷を受けることでも、健康状態は悪化します。
健康状態が悪化すると、操作・防御・移動・射撃・電子・攻撃の能力値が低下します。
作戦を一時撤退することで、通常、健康状態は概ね回復するはずですが、それでもなお健康状態が回復しない場合には、作戦人員からはずして待機させるべきでしょう。
1日待機させることで、回復の度合いは高まります。
余程健康状態が悪化していない限り、再度の出撃が可能になるはずです。

## 9.機体の燃料

すべての機体には、燃料が設定されています。
1ターンで消費したAP・MPと等価の燃料が失われていきます。
燃料が0になると行動不能に陥りますので、注意が必要になります。
無人機であれば、指揮車輌に格納している時に限り、回復する方法があります。
以下にその方法を説明します。

**・チャージ**

指揮車輌の燃料から、無人機に対して毎ターン開始時に“200”ずつ補給します。
これは、その無人機の燃料が完全に回復するか、指揮車輌の外に出るかするまで続けられます。
但し、指揮車輌の燃料が残り2割を切った時点で、補給は行われなくなります。

**・予備燃料交換**

指揮車輌が装備している、無人機用予備燃料の交換を行います。
チャージに比べて、予備燃料の交換は短時間で済むのが利点です。
予備燃料を編成段階で装備していなかった無人機でも、ここで新たに装備することも可能です。

## 10.キャラクターの経験値

作戦で成功を収めると、経験値を獲得することができます。
経験値の獲得は、1作戦を終了した時点で行われます。
作戦成功の経験値は、作戦に参加した人員に与えられます。
作戦には、定められた遂行日数よりも短期間で成功させることのできる作戦があります。
こうした作戦の場合には、より短い期間で成功させることで、より大きな経験値を得ることができます。
また、分隊の敵ユニット撃破数によっても、経験値は増減します。
加えて、1作戦内で失った機体が少ない方が、経験値は増加します。

## 11.ミッションの結果報告

### ■中隊報告

**・所要日数**

その作戦をクリアするために要した日数です。

**・作戦経験値**

作戦の成功によって得られる基本的な経験値です。

作戦遂行日数を短縮できる作戦の場合、要した日数が少ないほど、この作戦経験値が上昇します。

また、中隊損害率が低いほど、この作戦経験値が上昇します。

**・中隊損害率**

中隊全体の損害率です。

**・損失、及び破壊機数**

中隊全体の指揮車輌・無人機の損失と指揮車輌・無人機・建造物の破壊機数です。

### ■個人報告

**・中隊評価（経験値）**

分隊ごとに再評価された作戦経験値を表しています。

**・個人評価（経験値）**

破壊した敵機数、損失した機体数によって個人評価がなされます。

ドライバー・ガナーを問わず、分隊単位で得点・失点が計算されます。

**・獲得経験値**

中隊評価＋個人評価の合計です。

**・保有、及び累積経験値**

これらの値だけは、作戦単位ではなく、累計表示になります。

**・出撃回数、指揮車輌損失、無人機損失、指揮車輌破壊、無人機破壊、建造物破壊**

その作戦での値をそれぞれ表示しています。

### ■人員詳細

**・各種レート**

その作戦において、破壊機数、損失機数、帰還、経験値それぞれの、中隊全体に対する個人の割合を表示しています。

## 12.高低差

高低差は、指揮範囲・電子戦・索敵・熱源探知・射程に影響を及ぼすことがあります。

指揮範囲・電子戦・索敵・熱源探知・射程は、それぞれの距離よりも“高い”または“低い”目標に対して、効果を持ちません。

例えば、距離70の効果範囲を持つ熱源探知は、71以上の高低差のある目標を発見することはできません。

攻撃・指揮に関しても同様ですので、極めて著しく高低差のある場所では、注意が必要です。

# 第12章　ゲーム進行のアドバイス

## 1.作戦の実行

作戦を遂行する上で、基本的な手順を以下に紹介いたします。

### ①まず作戦説明を読み、ミッションの概要を把握して下さい。

作戦説明の情報は必ずしも正確なものではありませんが、目安があるに越したことはないでしょう。
大規模な敵の増援の予定や、敵の目的、敵戦力の構成など、第3中隊をいかに運用するべきかの指針が、作戦説明で提示されます。
これらは、作戦を成功に導くための部隊編成において、重要な材料になるでしょう。

### ②作戦段階における最初の任務は、部隊編成です。

第3中隊の目的に応じて、部隊編成を行って下さい。
部隊編成の詳細は後述します。
その前に、作戦実行段階の流れを説明します。

#### A）侵入位置と戦場全体との、相対的な関係の把握

目的に対して、どこに誰を侵入させるべきかを把握します。
初日以降の部隊編成における、小隊規模の構成や武装などを決定する重要なポイントになります。

#### B）レーダーサイトの位置把握と、接敵経路の策定

支援攻撃が可能であるなら、その障害はレーダーサイトです。
位置を確認し、どういった経路で接近して破壊するのかを見定める必要があります。
特に、高台や入り組んだ地形に存在する場合、その接敵経路の策定は、作戦初期段階において、非常に重要な任務になります。

#### C）トーチカの位置把握と、接敵経路の策定

トーチカは、敵拠点防衛の要です。
作戦目的達成の最大の障害となるとともに、トーチカの破壊そのものが作戦任務に設定されることも少なくありません。
トーチカと自軍との射線を想定し、できる限り損害を受けない場所を探ることで、その後の展開を有利に進めることができるしょう。

#### D）敵戦力との交戦に有利な地理環境の策定

携行している武装の種類によって、戦闘に有利な地理環境は異なります。
D型武装は【索敵視認＋射線＋射角】
M型武装は【索敵視認】
R型武装は【距離】
W型武装は【オールラウンド】
これら武装の特徴を把握しておくことが重要です。

### E）敵戦力との交戦

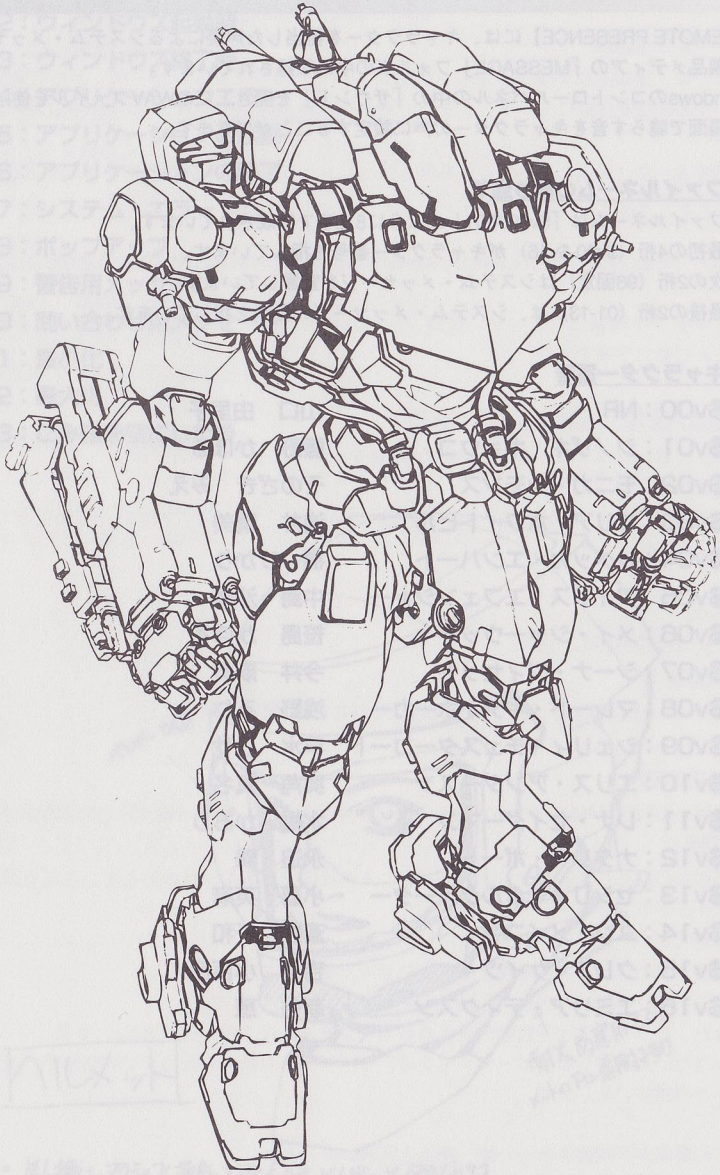
敵戦力の規模を把握しつつ、どのタイミングで攻勢に出るべきかを計って下さい。
レーダーサイトを十分に破壊できれば、撤退して支援攻撃を仕掛けることも可能です。
また、トーチカを潰すことだけを目的とするのであれば、機動性を無視して大口径砲や長距離ミサイルなどの集中武装をすることも可能です。
戦場の状況を確実に把握できていれば、目的に応じた編成ができるでしょう。
目的や人員の状況を鑑みつつ、撤退と遂行を繰り返すことで、効率的に作戦を成功に導くことができるはずです。

## 2.編成・戦術

- **ドライバーはMP補正、ガナーはAP補正を重視するのが基本になります。**
- **移動する時は、移動後のMP残量を計算しておき、方向変更やモード変更に充てる余裕を持っておくとなにかと便利です。**
- **武器弾薬は、相手の装甲を貫いて初めてダメージを発生させます。**
  破壊力よりも貫通力を重視することで、汎用性は高まりますが、必要以上の貫通力は無駄とも言えます。
  目標によって、確保すべき貫通力を把握して武装を選択することで、効果的な編成が可能になります。
- **パッシブセンサーは、敵勢力から自機が視認されているか、または熱源探知されているかを知ることのできる、重要な装備ですので可能な限り携行することを推奨します。**
- **スモークは、局面次第ではとても有効な撹乱手段です。**
  敵索敵視認を妨げることができるので、少なくともD型・M型兵器のターゲットになることを回避することができます。
  ただ一旦視認されてしまうと、射線を遮る効果を持たず、防御効果にはなり得ませんので注意が必要です。

## 3.人員の能力値上昇

個人の獲得できる経験値は99999が最大です。
すでに高い域にある能力値や、不得意な分野の能力値の上昇には、多くの経験値が必要となります。
限られた経験値を上手く活用することで、戦闘を有利に運ぶことができるようになるでしょう。



# 第13章　システム・メッセージ

【REMOTE PRESENCE】には、キャラクターを担当した声優によるシステム・メッセージが製品メディアの「MESSAGE」フォルダの中に収録されています。
Windowsのコントロールパネルの中の「サウンド」を開き、このWAVファイルを使って各場面で鳴らす音をキャラクターの声に設定することができます。

**・ファイルネームの割り当て**

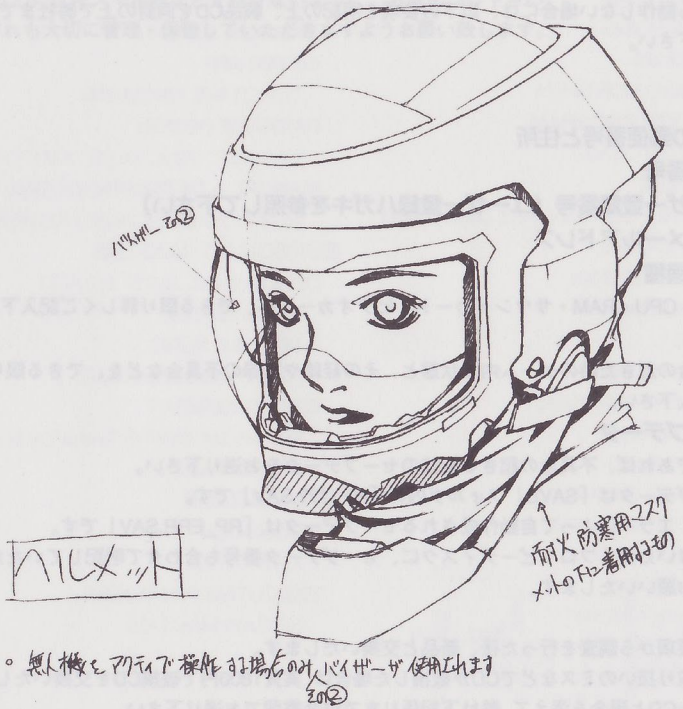
ファイルネームは「$v009801」のように8文字で構成されています。
最初の4桁（$v00-$v16）がキャラクター番号を指しています。
次の2桁（98固定）はシステム・メッセージを宣言しています。
最後の2桁（01-13）は、システム・メッセージの種類を指しています。

**・キャラクター番号**

| | |
|---|---|
| $v00：NR | 山口　由里子 |
| $v01：シノザキ・キョウコ | 藤野　かほる |
| $v02：モニカ・シモンズ | そのざき　みえ |
| $v03：マリア・ホワイトヒル | 浅井　晴美 |
| $v04：レベッカ・エンハート | 橘　ひかり |
| $v05：フィリス・エフェンシャー | 中島　沙樹 |
| $v06：メイ・シャーウッド | 笹島　かほる |
| $v07：シーナ・ヴィセット | 今井　麻美 |
| $v08：マレード・キティホーカー | 浅野　るり |
| $v09：シェリィ・チェスターコート | 早水　リサ |
| $v10：エリス・アンダースン | 奥角　真名 |
| $v11：レナ・セイダーマン | 水橋　かおり |
| $v12：ナタリー・ボート | 永迫　舞 |
| $v13：セシリィ・メルクォーター | 小暮　英麻 |
| $v14：ユン・メイファ | 斎藤　千和 |
| $v15：クレア・ケイツ | 吉田　小百合 |
| $v16：エミリア・ディクスン | 新谷　恵 |

**・システムメッセージの種類**

01：新しいメールの告知
02：ウィンドウズ起動時
03：ウィンドウズ終了時
04：アプリケーションエラー
05：アプリケーションの起動
06：アプリケーションの終了
07：システム・エラー
08：ポップアップ
09：警告用メッセージ
10：問い合わせ用メッセージ
11：最小化
12：最大化
13：ごみ箱を空にした後



# 第14章　ユーザーサポート

## 1.ユーザー登録

弊社では、本製品に不具合が生じた場合において、オフィシャルユーザーとして登録していただいたお客様を対象に、サポートを承っております。

付属のユーザー登録ハガキに必要事項を記入の上、お手数ですが弊社までお送り下さい。
もしくは、インターネットの以下のアドレスでもユーザー登録が可能です。

URL　http://www.shuwasysytem.co.jp/game/support/registration.html

特にメディア補修は、ユーザー登録がお済みでない方の場合、サポートいたしかねますので、あらかじめご了承下さい。

## 2.製品が正常に動作しない場合

製品が正常に動作しない場合、本書の第1章をもう一度よくお読みになり、
動作環境をご確認下さい。
それでも動作しない場合には、以下の要項を明記の上、製品CDを同封の上で弊社まで
お送り下さい。

**①氏名**
**②7桁の郵便番号と住所**
**③電話番号**
**④ユーザー登録番号（ユーザー登録ハガキを参照して下さい）**
**⑤電子メールアドレス**
**⑥使用機種**
本体・CPU・RAM・サウンドカード・ビデオカード等、できる限り詳しくご記入下さい。
**⑦症状**
不都合の起きた時のゲーム内の状態と、その経緯や実際の不具合などを、できる限り詳しくご記入下さい。
**⑧セーブデータ**
可能であれば、不具合の起きる直前のセーブデータをお送り下さい。
セーブデータは「SAVE」フォルダ内の「RP_???.SAV」です。
また、エラーによって自動作成されるセーブデータは「RP_ERR.SAV」です。
お送りいただくフロッピーディスクに、セーブデータ番号も合わせて明記していただきますようお願いいたします。

以上の要項から調査を行った後、新品と交換いたします。
また、取り扱いのミスなどでCDが破損した場合は、実費1800円で破損CDを交換いたします。
破損したCDと現金を添えて、弊社下記係りまで現金書留でお送り下さい。

〒169-0074
東京都新宿区北新宿3-1-20　SKGビル3F
株式会社　秀和システム　ユーザーサポート係
TEL　03-3367-0356

## 3.ユーザーサポートへのお問い合わせ

サポートにお電話をいただく場合でも、前述の要項をご確認下さい。
この時、パソコンを操作できる状態でお電話をいただけると、解決しやすくなります。
なお、ゲームに関する情報や攻略法のお問い合わせにはお応えできませんので、あらかじめご了承下さい。

株式会社　秀和システム　ユーザーサポート係
TEL　03-3367-0356
14:00～19:00（土日祝日を除きます）

## 4.製品の取り扱いの注意

マニュアル等パッケージの中身は、紛失されても再配布することはできません。
またCDにはキズや指紋などを付けないように、お気をつけ下さい。
いずれも大切に管理・保管していただきますようお願い致します。

# STAFF

■PLANNING■

DIRECT
WILLOW

WORLD DESIGN
SHINYA DOI
TAKAHIRO OKUDA

SYSTEM DESIGN
SHINYA DOI
MASAHIKO MORISHITA
HISASHI HOSAKA
TAKAHIRO OKUDA

SCENARIO DESIGN
SHINYA DOI
MASAHIKO MORISHITA
SHIKA KAZUNO
Q OGASAWARA
TAKAHIRO OKUDA

■PROGRAM■

MAIN PROGRAM
HISASHI HOSAKA

AI PROGRAM
MASAHIKO MORISHITA

FORMATION PROGRAM
TOSHIYUKI OKABE

■GRAPHIC■

CHARACTER DESIGN & ART DIRECTION
TORBA SPECIAL

MECHANIC DESIGN
Q OGASAWARA

GRAPHIC
Q OGASAWARA
TOSHIYUKI KUSAKABE
NAMI TAKASAKI
MASAKO SATO
MASAHIRO IIMURA
YUKIYO WAKABAYASHI

BACKGROUND GRAPHIC
MASAKO SATO
MASAHIRO IIMURA
Q OGASAWARA

ANIMATION EFFECT
NAMI TAKASAKI

■SOUND■

SOUND PRODUCE & MUSIC COMPOSE
YOSHIAKI KOSEKI (CoCo STUDIO)

WORDS & VOCAL
NORIKO

VOICE DIRECT
HOMEI SHOKAN

ALL SOUNDS ASSIST
HIROSHI SATO (CoCo STUDIO)

RECORDING
TOSHIAKI YAMAYA (CoCo STUDIO)
at CoCo STUDIO

SOUND EFFECT
GAKUONSHA

■PUBLICITY & DEVELOP■

PROMOTION
ATUSHI FUJIKAKE
KENICHI OKADA

PUBLICITY
KENICHI OKADA

COVER ART
TOMOTAKE KINOSHITA

PACKAGE DESIGN
YASUHIRO KIMURA (AD FACTOR)

MANUAL & DATABOOK DESIGN
KENTA YAMAGUCHI (AD FACTOR)

■SPECIAL THANKS■

DEBUG & BALANCE ADJUST
SHIKA KAZUNO
NOBUAKI HORIE
MASATOSHI SHINOZAKI

ESTABLISHMENT
MACHILDA WORKS THINKTANK
ATSUSHI MIURA

■PRODUCE■

PRODUCER
SHINYA DOI

EXECUTIVE PRODUCER
HIDEAKI MAKITANI

RP
Remote Presence
リモートプレゼンス

# Remote Presence

リモートプレゼンス

SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

©1999.SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

※MicrosoftおよびWindowsは米国Microsoft Corporationの 米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentiumは米国Intel社の登録商標または商標です。
※その他、記載されている商品名、会社名等は登録各社の商標および登録商標です。
※このソフトを株式会社秀和システムに無断で複製する事および賃貸、中古販売業に使用することを禁じます。
※このソフトの逆アッセンブル、逆コンパイル等の解析行為を禁じます。